

## [T6] Liste des Petits Cargos Cibles *Lancer 1d10+1d10*



Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires
1	3800	Alsacien	26	5000	Confield	51	4200	Homelea	76	1300	Lapland
2	1300	Quiberon	27	3700	Carsbreck	52	4900	Hindpool	77	3100	Belgravian
3	1300	Miranda	28	4900	Fiscus	53	4000	Jhelum	78	3300	Aguila
4	1600	Gothia	29	4200	Blairspey	54	4400	Medjerda	79	5000	Embassage
5	5000	Vaclite	30	3400	Canford Chine	55	4300	Eastlea	80	4700	Tremoda
6	4300	Munster	31	4600	Kayeson	56	3800	Umona	81	4900	Berury
7	4900	Maryland	32	4500	Ruperra	57	4300	Alderpool	82	4400	Jedmoor
8	4800	Tara	33	5000	Uganda	58	3300	Helena Margareta	83	4900	Lafian
9	4500	Stancliffe	34	5000	Whitford Point	59	2600	Henri Mory	84	5000	John Holt
10	4900	Swainby	35	3100	Fabian	60	4300	Wray Castle	85	3900	Gypsum Queen
11	3600	Polycarp	36	4600	Justitia	61	5000	Queen Maud	86	3100	Baron Kelvin
12	3900	Aylesbury	37	1900	Irene Maria	62	4300	Oakdene	87	3300	Rose Schiaffino
13	4600	Pearlmoor	38	4900	St. Elwyn	63	1500	Samso	88	5000	Bradford City
14	4600	Gogovale	39	1600	Palmella	64	4400	Vulcain	89	3900	Larpool
15	5000	Llanfair	40	2800	Kavak	65	4800	Eibergen	90	2000	Flynderborg
16	2300	Betty	41	2500	Jeanne M.	66	3200	Baron Nairn	91	4600	Gretavale
17	4300	Mill Hill	42	4700	Victoria City	67	2900	Robert Hughes	92	4000	Fjord
18	2500	Har Zion	43	3400	Maplecourt	68	4900	Elmdene	93	4300	Jrelhead
19	4600	Bibury	44	2700	Dione II	69	4800	Yselhaven	94	3100	Shuntien
20	2500	Albionic	45	2000	Estrellano	70	1500	Havtor	95	2900	Ruckinge
21	4400	Blairangus	46	4300	Nailsea Lass	71	2300	Arakaka	96	4000	Traveller
22	4300	Alexandros	47	4300	Waynegate	72	3100	Ellinico	97	4100	Rio Blanco
23	2500	Heminge	48	3800	Cape Nelson	73	2500	Toronto City	98	3800	Modesta
24	4100	Darcoila	49	3400	Linaria	74	4900	Inverness	99	2300	Fred W. Green
25	4900	Ashantian	50	5000	Jonathan Holt	75	3400	Holmside	100	2600	Montenol

Lancer une fois les dés pour chaque Petit Cargo Cible. Optionel: Si vous obtenez un Id de Navire qui a déjà été coulé, relancez les dés.

## [T7] Liste des Grands Cargos Cibles *Lancer 1d10+1d10*



Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires	Jet	Tonnage	ID Navires
1	7300	El Oso	26	6600	Clan MacPhee	51	5700	Venetia	76	7000	Empire Dew
2	10500	Danmark	27	5800	Empire Merlin	52	5200	Hylton	77	5400	St. Lindsay
3	9500	Inverdarge	28	15400	Volendam	53	6700	Koranton	78	5400	Auditor
4	7800	Caroni River	29	5100	Empire Adventure	54	10000	Beaverdale	79	5100	Botwey
5	5100	Keramiai	30	5400	Samala	55	5100	Welcombe	80	6900	Shahristan
6	5400	Chagres	31	5800	Empire Ocelot	56	6600	Saleier	81	6300	Saugor
7	5200	Tiberton	32	5900	Benlawers	57	8600	Empire Endurance	82	10300	Otaio
8	7400	Pyrrhus	33	8400	Port Gisborne	58	5500	Surat	83	5600	Empire Springbuck
9	6700	Pacific Reliance	34	6900	Pacific Ranger	59	5700	Eastern Star	84	5200	Muneric
10	6200	Eulota	35	6000	Shirac	60	8300	Piako	85	5500	Empire Crossbill
11	5100	Erik Frisell	36	8200	Caprella	61	6000	Cockaponset	86	5300	Evros
12	5800	Orangemoor	37	5500	Loch Lomond	62	5400	Rothermere	87	6000	Empire Heron
13	5800	Mount Nymettus	38	5900	Planter	63	6600	Berhala	88	7000	Peru
14	13200	Wellington Star	39	5500	Lady Glanely	64	7400	Helenus	89	5300	Hellen
15	5800	Bamoralwood	40	5300	Empire Statesman	65	6300	Tabaristan	90	5300	Star of Luxor
16	5400	Windsorwood	41	9500	Calabria	66	7300	Empire Storm	91	6600	Empire Surf
17	13400	Avelona Star	42	6600	Alnmoor	67	6400	Silveryew	92	5400	Harmatris
18	15500	Arandora Star	43	8500	Siamese Prince	68	6000	Rinda	93	5900	Caledonian Monarch
19	5800	Humber Arm	44	5700	Empire Blanda	69	5100	Gand	94	5600	Empire Wildebeeste
20	8700	Manipur	45	5500	Sirikishna	70	5800	City of Shanghai	95	7000	Empire Hail
21	9300	Accra	46	6500	Effna	71	5200	Harpagus	96	5900	Benmohr
22	5300	Sambre	47	6000	Pacific	72	7600	Michael E.	97	7000	Baluchistan
23	13200	Auckland Star	48	8000	Nardana	73	5300	Trecarrell	98	5600	Thursobank
24	6300	Jersey City	49	6000	Tielbank	74	6400	Silverpalm	99	5100	Induna
25	7200	Geraldine Mary	50	7400	J.B. White	75	5600	Phidias	100	5500	Harpalion

Lancer une fois les dés pour chaque Grand Cargo Cible. Optionel: Si vous obtenez un Id de Navire qui a déjà été coulé, relancez les dés.

## [R1] EVENEMENTS ALEATOIRES *Lancer 2d6*



### Jet Description des Evénements

- 2 **Homme à la mer!** Une vague énorme frappe votre pont et un officier est perdu en mer, qui était en service d'observation quand l'accident s'est produit. Lancez 1d6 supplémentaire: 1 = CDT (fin du jeu), 2 = LI, 3-4 = 1WO, 5-6 = 2WO. Placez un marqueur KIA sur la Case Equipage correspondant sur votre plateau de jeu. Si l'équipier affecté était déjà KIA, ignorez cet événement.



- 3 **Pris au dépourvu!** Les avions attaquent face au soleil. Consultez le tableau Attaque Escorte/Aérienne [E3] et résolvez l'attaque, en appliquant une blessure supplémentaire à l'équipage en plus de tout autre résultat sur votre Plateau de jeu.

- 4 **Défaillance du compas gyroscopique.** Le compas gyroscopique est endommagé. Réparer le sur un jeu de 1-2 (ajuster si LI expert est présent). Si le jet de réparation échoue, votre bâtiment doit immédiatement annuler sa patrouille.

- 5 **Super Torpilles.** Votre bâtiment a emporté un lot de super torpilles. Les jets de Défaillance sont modifiés par un +1 pour le reste de la patrouille. Placez le marqueur "Superior Torpedoes" sur votre plateau d'affichage de l'U-Boat (case d'événements aléatoires).



- 6 **Pièces de rechange reçues d'un navire jumeau.** Votre bâtiment reçoit des pièces de rechange d'un navire jumeau qui vous croise. Réparer immédiatement jusqu'à deux systèmes inutilisables sur la Fiche de votre U-Boat. Si aucun système n'est actuellement inutilisable, ignorez cet événement.



- 7 **"Hals und Beinbruch."** Signifiant littéralement "Coup de pied et de jambe", c'est de l'argot pour dire "bonne chance". Le joueur peut relancer un seul dé ou un jet de dés. La bonne chance peut être reportée sur de futures patrouilles, et peut s'accumuler avec d'autres tout au long de votre carrière. Placez le marqueur "Hals und Beinbruch" sur votre plateau de jeu de l'U-Boat (Case d'Événement Aléatoire).



- 8 **Reconnaissance de la Luftwaffe.** Un avion de reconnaissance à longue portée identifie un navire cible pour vous (pas d'escorte). Lancez les dés immédiatement pour déterminer la taille et l'ID du navire afin de résoudre l'événement. Ignorez cet événement pour les Caraïbes, l'Amérique du Nord ou la côte Ouest-Africaine.

- 9 **Obligation de signaler les conditions météorologiques.** Votre bateau a été assigné aux relevés météorologiques. La Case Voyage actuelle et la suivante sont utilisées pour se rendre à la station de relevé et envoyer les rapports météo. Aucune rencontre ne peut se produire dans ces deux Cases. Si cet événement se produit lors d'un retour à la base, ignorez cet événement.

- 10 **Une torpille se détache.** Une torpille se détache de ses fixations pendant l'entretien. Placez un marqueur SW sur une boîte d'équipage générique non encore endommagée sur votre Plateau de jeu de l'U-Boat. Si aucune Case Equipage générique non blessée n'est disponible, une Case Equipage générique avec un marqueur LW devient SW, ou sinon, une case SW devient KIA si aucune Case LW n'est disponible. Si toutes les Cases Equipage génériques sont déjà marquées par KIA, ou si votre bâtiment a déjà dépensé toutes ses torpilles, ignorez cet événement.



- 11 **Tempête violente.** Une méchante tempête empêche toute opération de combat et oblige le bâtiment à «dégager». Aucune rencontre ne peut avoir lieu dans cette Case Voyage et la suivante.

- 12 **"Appel à Nager".** Le CDT décide d'autoriser l'équipage à une courte pause pour nager. Un officier glisse, tombe la tête la première sur le pont et se tue. Lancez 1d6 supplémentaire: 1 = CDT (fin du jeu), 2 = LI, 3-4 = 1WO, 5-6 = 2WO. Placez un marqueur KIA sur la Case Equipage correspondante de votre Plateau de jeu de l'U-Boat. Si l'équipier affecté est déjà KIA, ignorez cet événement. Cet événement ne s'applique qu'aux Caraïbes, à la côte Ouest-Africaine ou à la Méditerranée. Sinon, ignorez cet événement.



#### Remarques:

Les événements aléatoires ne se produisent qu'une fois par patrouille. Consultez ce tableau la première fois qu'un "12" naturel (ou "wagons") est lancé sur le tableau des Rencontres. Lorsque cela se produit, ignorez le résultat sur le tableau Rencontre et procédez immédiatement à la détermination d'un Événement Aléatoire. Tous les jets «12» suivants pour cette patrouille donnent lieu à une rencontre standard, sauf si aucun événement aléatoire n'a pu être appliqué lors de la patrouille actuelle. Après avoir résolu l'Événement Aléatoire, le jeu continue comme si vous veniez de terminer une rencontre pour la Case Voyage en cours, sauf si votre bâtiment a été coulé, votre Commandant (CDT) est KIA (fin du jeu), ou si vous devez immédiatement annuler votre patrouille.