



# CRUEL SEAS™

## QUICK REFERENCE SHEET

### LA SÉQUENCE DE JEU

- DÉPLACEZ LES TORPILLES/AVIONS ORPHELINS.
- TIREZ UN DÉ DE LE SAC.
- ATTRIBUER LE/LES DÉS POUR ACTIVER ET DONNER DES ORDRES.
- DÉPLACER LE NAVIRE ACTIVÉ.
- TIRER AVEC LES CANONS DU NAVIRE ACTIVÉ /LANCER DES TORPILLES.
- RÉSOUDRE LES DÉGÂTS ET LES COUPS CRITIQUES.
- RÉPAREZ VOTRE NAVIRE.
- ENLEVEZ LES PANACHES DE TIR >37MM

### PHASE DE TIR

- ATTRIBUEZ DES CIBLES À CHACUNE DES ARMES.
- MESURER À PARTIR DE LA POSITION DE L'ARME ET APPLIQUEZ LES MODIFICATEURS.
- LANCER POUR TOUCHER : 1D10 PAR SYSTÈME D'ARME (TWIN = 2D10)
- RÉSOUDRE LES DÉGÂTS.
- PLACEZ DES MARQUEURS DE PANACHE (1 PAR ARME DE 37 MM OU PLUS QUI MANQUE LA CIBLE).
- POUR CHAQUE 6 OBTENU DANS LES DÉGÂTS LANCER 1D10 TABLEAU CRITIQUE.

**NAVIRES TENUS PAR DES ÉQUIPAGES INEXPÉRIMENTÉS DOIT CIBLER L'ENNEMI DISPONIBLE LE PLUS PROCHE DE CHAQUE ARME AVANT DE TIRER.**

### TORPILLES

- VOIR SI CELA TOUCHE EN UTILISANT 1D10 SUR LE TABLEAU POUR TOUCHER.
- TEST DE COMPÉTENCES: INEXPÉRIMENTÉ 4+; RÉGULIER 3+; VÉTÉRAN 2+.
- APPLIQUER LES DOMMAGES.
- LES DÉGÂTS INFLIGÉS PAR UN RÉSULTAT NATUREL DE 6 : LANCER 1D6 DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES.

### TABLE DE PORTÉE

TYPE D'ARME	PORTÉE (CM)
MG.....	0-30
HMG.....	0-40
20 MM.....	0-50
37 MM / 40 MM / 3 PDR.....	5-70
6-PDR / 57 MM.....	10-80
88 MM / 3 ".....	15-120
4"+.....	25-160
TORPILLES.....	15-120

### TABLE POUR TOUCHER

SEUIL DE BASE POUR TOUCHER: 5 OU MOINS SUR 1D10

#### PORTÉE:

PLUS DE LA MOITIÉ DE DISTANCE.....	-2
BOUT PORTANT.....	+2

#### ÉQUIPAGE:

INEXPÉRIMENTÉ.....	-2
VÉTÉRAN.....	+2

#### VITESSE DU NAVIRE QUI TIR:

PLEINE VITESSE.....	-2
PLUS DE 30 CM PARCOURU.....	-1
LENT OU STATIONNAIRE.....	+1

#### VITESSE DU NAVIRE CIBLE:

PLUS DE 24 CM PARCOURU.....	-1
LENT.....	+1
STATIONNAIRE.....	+2

#### TAILLE DE LA CIBLE:

MINUSCULE.....	-2
PETIT.....	-1
GRAND OU PLUS GRAND.....	+1

VISIBILITÉ MASQUÉE.....	-2
DIRECTEUR DE TIR.....	+1
>3 PANACHES SUR LA CIBLE.....	+1

### TABLE TORPILLES

BASE POUR TOUCHER: 4 OU MOINS SUR 1D10

#### TAILLE CIBLE:

MOYEN.....	-1
GRAND.....	+2
ÉNORME.....	+4

#### VITESSE CIBLE:

STATIONNAIRE.....	+2
> 15 CM MAIS <30 CM.....	-1
= OU > 30 CM.....	-2

#### ÉQUIPAGE DE TIR:

VÉTÉRAN.....	+1
INEXPÉRIMENTÉ.....	-1

**INEXPÉRIMENTÉ : NE PEUT TIRER QU'UNE TORPILLE PAR ACTIVATION.**



### TEST DE COMPÉTENCES

JET 1D6 ÉGAL OU SUPPÉRIEUR À :

- INEXPÉRIMENTÉ: 6
- RÉGULIER: 5+
- VÉTÉRAN: 4+

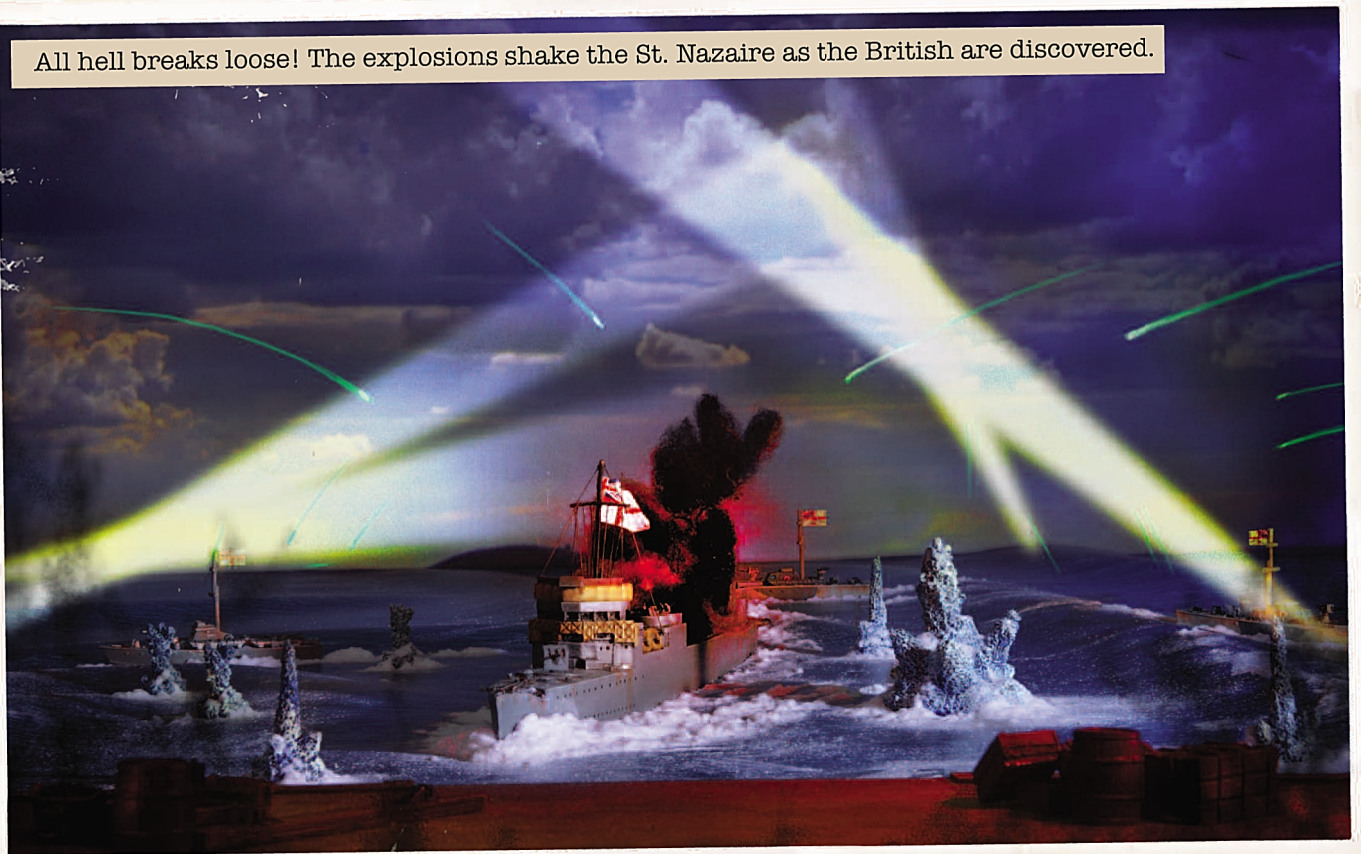
© Copyright

Warlord Games Ltd, 2018

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means without the prior written permission of the publisher, nor be otherwise circulated in any form of binding or cover other than that in which it is published and without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.



All hell breaks loose! The explosions shake the St. Nazaire as the British are discovered.



## DAMAGE

### TABLE DES DOMMAGES

DOMMAGES PAR TYPE ARME

MG.....	1D6
HMG.....	2D6
20 MM.....	3D6
37 MM / 40 MM.....	4D6
6-PDR * / 57 MM.....	5D6
88 MM / 3 ".....	6D6
4 "+.....	8D6
MINES.....	12D6
TORPILLES.....	16D6
ARMES JUMELLES.....	+ 1D6
TRIPLE GUNS.....	+ 2D6
QUAD GUNS.....	+ 3D6
PISTOLETS SEMI-AUTOMATIQUES.....	+2

POINTS DE DÉGÂTS POUR  
UN SEUL JET DE DÉGÂTS.

LE 6-PDR BRITANNIQUES ÉTAIENT, À LA FIN DE LA GUERRE, UN SEMI-AUTOMATIQUE. METTRE À NIVEAU LE 6-PDR EN SEMI-AUTOMATIQUE POUR 10 POINTS SI VOUS JOUEZ À CETTE PÉRIODE

## COLLISIONS

LANCEZ LE NOMBRE CORRESPONDANT DE D6 POUR OBTENIR LES DÉGÂTS. SI L'UN DES DEUX NAVIRES A PARCOURU PLUS DE 24 CM : AJOUTEZ + 1D6 AU JET DE DOMMAGE.

UNE FOIS QUE LE NAVIRE ATTAQUANT A FAIT SON JET, L'AUTRE NAVIRE IMPLIQUÉ DEVIENT ATTAQUANT ET DONC RÉSOUD LE TABLEAU À SON TOUR. LES LANCERS SONT EFFECTUÉS SIMULTANÉMENTS.

### COLLISION TABLE

ATTAQUANT	CIBLE (DOMMAGE PROVOQUÉ À LA CIBLE)				
	Huge or Terrain	Large	Medium	Small	Tiny
Tiny	0	1D6	2D6	3D6	4D6
Small	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6
Medium	2D6	3D6	4D6	5D6	6D6
Large	3D6	4D6	5D6	6D6	7D6
Huge or terrain	5D6	6D6	7D6	8D6	9D6

## REPARATION

	SLOW SPEED	STATIONARY
ÉQUIPAGE INEXPÉRIMENTÉ	RÉPARATION 1D6. IMPOSSIBLE SUR LES CRITIQUES	RÉPARATION 2D6. IMPOSSIBLE SUR LES CRITIQUES
ÉQUIPAGE EXPÉRIMENTÉ	RÉPARATION 1D6. IMPOSSIBLE SUR LES CRITIQUES	RÉPARATION 3D6 1 EFFET CRITIQUE
ÉQUIPAGE VÉTÉRAN	RÉPARATION 1D6 1 EFFET CRITIQUE	RÉPARATION 4D6 2 EFFETS CRITIQUES

## CRITICAL DAMAGE TABLE

### 01 - MOTEUR TOUCHÉ

LES MOTEURS SONT LE BATTEMENT DE COEUR DU NAVIRE, SANS EUX, VOUS ÊTES À LA DÉRIVE ET IMPUISSANT.

CHACQUE COUP MOTEUR RÉDUIT LE MAXIMUM MOUVEMENT DE LA CIBLE D'UN TIERS. (LES RÉPARATIONS PEUVENT ÊTRE FAITES MAIS QUE POUR REVENIR AU MAXIMUM À LA VITESSE DE COMBAT UNIQUEMENT).

- PLACEZ UN JETON **ENGINE HIT** SUR VOTRE CARTE DE NAVIRE JUSQU'À CE QUE VOUS RÉPARIEZ.



### 02 - PONT TOUCHÉ

LE PONT EST LE CENTRE NERVEUX, OÙ LES ORDRES DE COMMANDEMENT ET DE CONTRÔLE SONT DONNÉS AU NAVIRE ET OÙ LE MORAL EST MAINTENUS. AUCUN ORDRE DE DIRECTION OU DE VITESSE NE PEUT ÊTRE DONNÉE PENDANT CE TOUR. LE NAVIRE CONTINUE DE SE DÉPLACER TOUT DROIT ET À LA VITESSE QU'IL AVAIT LE TOUR PRÉCÉDENT.

EFFICACITÉ DE -1 SUR LES JETS POUR TOUCHER.

PLACEZ UN JETON SUR VOTRE CARTE DE NAVIRE.

RETIREZ-LE À LA FIN DE LA PROCHAINE ACTIVATION.

NOTE: LES NAVIRES AVEC TIMONERIE / PONT BLINDÉS IGNORENT CE CRITIQUE SI CAUSÉE PAR UNE ARME DE CALIBRE 37 / 40MM OU MOINS.



### 03 - DIRECTION TOUCHÉE

LE BARREUR A ÉTÉ TOUCHÉ OU LE GOUVERNAIL EST BLOQUÉ.

DÈS QUE LE BATEAU EST ACTIVÉ POUR CHAQUE TOUR, LANCEZ UN D6.

SUR UN RÉSULTAT 1 | 2, FAITES AUTANT DE VIRAGES QUE VOUS LE POUVEZ AU DEGRÉ MAXIMUM À GAUCHE.

SUR UN RÉSULTAT 3 | 4, LE NAVIRE DOIT CONTINUER DANS LA MÊME DIRECTION.

SUR UN RÉSULTAT DE 5 | 6, FAITES AUTANT DE VIRAGES QUE VOUS LE POUVEZ AU DEGRÉ MAXIMUM À DROITE.

PLACEZ UN PION **RUDDER HIT** SUR VOTRE CARTE DE BATEAU JUSQU'À RÉPARATION.



### 04 - INCENDIE

UN TIR A PÉNÉTRÉ LES RÉSERVOIRS DE CARBURANT !

L'ATTAQUANT LANCE UN D6 :

SUR UN 4+ (UN 6 POUR LES DIESEL) L'INCENDIE PROVOQUE 2D6 DE DOMMAGES EN PLUS IMMÉDIATEMENT. IL DOIT ÊTRE ÉTEINT EN EFFECTUANT UN TEST DE COMPÉTENCES AU DÉBUT DE CHAQUE NOUVELLE ACTIVATION DE CE NAVIRE OU PRENDRE IMMÉDIATEMENT UN AUTRE 2D6 DE DOMMAGES. METTRE UN JETON INCENDIE SUR VOTRE NAVIRE JUSQU'À CE QU'IL SOIT RÉPARÉ.



### 05 - CANON TOUCHÉ

UNE POSITION DE TIR A PRIS UN COUP TERRIBLE ET EST DÉTRUITE OU L'ÉQUIPAGE EST MORT.

CHOISISSEZ L'ARME LA PLUS PROCHE DU TIREUR.

SI VOUS AVEZ DES DOUTES, LANCEZ UN DÉ POUR DÉCIDER AU HASARD.

PLACEZ UN PION OUT OF ACTION POUR MASQUER L'ARME EN QUESTION SUR LA CARTE DE VOTRE VAISSEAU.

SI TOUTES LES ARMES SONT DÉTRUITES OU SI AUCUNE ARME N'EST DISPONIBLE PRENDRE LES DÉGAT, PUIS TRAITER LE RÉSULTAT COMME UN 06 - CREW HIT



### 06 - ÉQUIPAGE TOUCHÉ

LES ÉQUIPAGES SONT HORRIBLEMENT VULNÉRABLES. SI SUFFISAMMENT DE MARINS SONT TOUCHÉS OU DES OFFICIERS BLESSÉS OU MORTS, LE MORAL ET L'ORDRE S'EFFONDRENT.

PAS DE TIR LORS DE CETTE ACTIVATION. À LA PROCHAINE ACTIVATION, AVANT D'EFFECTUER UNE ACTION, FAIRE UN TEST DE COMPÉTENCE POUR DONNER DES ORDRES. SI LE TEST ÉCHOUE, LE NAVIRE CONTINUERA ÉGALEMENT EN LIGNE DROITE À LA MÊME VITESSE QUE PRÉCÉDEMMENT. PLACEZ UN JETON **CREW HIT** SUR VOTRE CARTE DE NAVIRE. RETIREZ-LE À LA FIN DE LA PROCHAINE ACTIVATION.



### 07 - AMÉLIORATION TOUCHÉE

CHOISISSEZ L'UNE DES AMÉLIORATIONS SUIVANTES QUI ONT ÉTÉ FRAPPÉS ET RENDUS INUTILISABLES POUR LE RESTE DU JEU OU JUSQU'À RÉPARATION.

SI AUCUN ÉQUIPEMENT N'A ÉTÉ INSTALLÉ, TRAITER CE RÉSULTAT COMME S'IL S'AGISSAIT D'UN RÉSULTAT DE 06 - CREW HIT.

- **RADAR (RÉPARABLE)**
- **RADIO (RÉPARABLE)**
- **PROJECTEUR**
- **GÉNÉRATEUR DE FUMÉE (RÉPARABLE)**
- **LANCEUR / RACK DE CHARGE DE PROFONDEUR**
- **CHEF DE TIR**

### 08 - MUNITIONS

LE MAGAZINE OU LES MUNITIONS ONT ÉTÉ TOUCHÉES!

L'ATTAQUANT LANCE UN D6;

SUR UN 5+, 4D6 DE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES ET LA PLUS GROSSE ARME À BORD N'A PLUS DE MUNITIONS POUR LE RESTE DE LA PARTIE (S'IL EN EXISTE UNE; SI NON, LE JOUEUR ENNEMI PEUT CHOISIR L'ARME QU'IL SOUHAITE. SI IL Y EN A PLUSIEURS CHOISISSEZ LA PLUS PROCHE DU NAVIRE ATTAQUANT).

PLACEZ UN JETON **OUT OF ACTION** POUR RECOUVRIR L'ARME SUR VOTRE CARTE DE NAVIRE,



### 09 - DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES À LA STRUCTURE

LA COQUE ET LA SUPERSTRUCTURE DU BATEAU SUBISSENT UN TIR !

LANCEZ 2D6 SUPPLÉMENTAIRE ET AJOUTEZ LE TOTAL AUX DÉGÂTS PRIS.

LES AUTRES 6 NE CAUSENT PAS DE DÉGÂTS CRITIQUES.

### 10 - COUP DE TORPILLE

UNE TORPILLE A ÉTÉ TOUCHÉE À BORD !

LANCEZ 1D6; SUR UN 5+ LA TORPILLE EXPLOSE

ET LE BATEAU SUBIT IMMÉDIATEMENT 8D6 DOMMAGES ET AURA UNE TORPILLE DE MOINS À TIRER. SI AUCUN TUBE LANCE-TORPILLES N'EST INSTALLÉ OU SI TOUS SONT DÉJÀ VIDES, ALORS CONSIDÉREZ CELA COMME UN 09 - DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES À LA STRUCTURE.



US  
Landing  
Craft