

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

CHOIX DE L'ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Avant de commencer la partie – et une fois que les deux équipes ont décidé sur quelle carte allait se dérouler leur duel sous-marin – chaque équipage choisit secrètement quel équipement spécial sera utilisé, en fonction de la carte choisie (pour certaines cartes, l'équipement spécial sera imposé).

La décision se fait de façon collégiale, mais en cas de désaccord, c'est le Capitaine qui décide.

Une fois la décision prise, le capitaine annonce : « *sous-marin équipé !* ».

Lorsque les deux équipages ont fait leur choix, chaque Capitaine annonce à son adversaire quel système d'arme a été choisi.

En outre, lorsque le navire fait surface, le Capitaine peut décider de changer de système d'arme. Dans ce cas, il annonce quelle est sa nouvelle arme. *Exemple : « Asgard équipée ».*

MODE D'EMPLOI

TOUS les équipements spéciaux utilisent la jauge SCENARIO.

Comme indiqué dans leur description, certains équipements spéciaux sont à activation rapide, d'autres sont à activation lente.

Les **systèmes à activation rapide** peuvent être utilisés quand 4 cases de la jauge SCENARIO sont cochés (3 cases pour le côté Tour par Tour).

Les **systèmes à activation lente** peuvent être utilisés quand 6 cases de la jauge SCENARIO sont cochés (5 cases pour le côté Tour par Tour).

Suivant la règle normale, l'équipement spécial ne peut pas être activé si un voyant SILENCE / SCENARIO est coché chez le Mécano.

MISSILE KRAKEN



Activation : rapide

Le Kraken inflige une frappe chirurgicale d'1 seul dégât sur n'importe quelle case de la carte. Le KRAKEN ne provoque jamais de dégât indirect sur les cases adjacentes.

Si le KRAKEN fait exploser une MINE, on considérera aussi l'effet de la mine.



Dans l'encadré blanc, écrivez le nom de l'équipement.

MINE POLARISANTE KAOS



Activation : lente

La mine polarisante Kaos se largue comme une mine classique. Le capitaine écrit K sur la carte (au lieu de M).

Plus tard, le capitaine pourra la faire exploser. Elle provoque alors une onde de choc horizontale et verticale : tous les navires situés sur sa ligne, ainsi que tous ceux situés sur sa colonne subissent UN dégât.

Si l'onde de choc rencontre une île, elle est stoppée et les navires de l'autre côté de l'île sont épargnés.

Si l'onde de choc passe sur une mine (classique ou une autre polarisante Kaos) elle la fait exploser (appliquer les effets normaux de la mine).

Pour larguer la mine comme pour la faire exploser, il ne doit pas y avoir de voyant JAUNE coché chez le mécanicien.

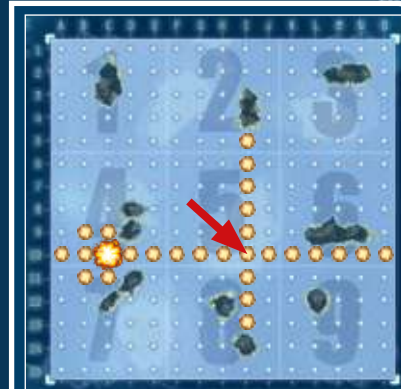
Précisions :

- Les mines KAOS ne provoquent jamais de dégâts aux navires adjacents à la ligne d'onde de choc.
- Les mines KAOS déjà posées doivent être effacées si on change de système en faisant surface.

EXEMPLE



EXEMPLE



La mine polarisante Kaos explose en I10. Elle provoque 1 dégât sur la colonne I jusqu'aux cases I5 et I15 où elle rencontre des îles. De plus elle provoque 1 dégât sur la ligne 10, et fait exploser une mine qui se trouvait en C10.

■ TORPILLE À SUPER CAVITATION ASGARD



Activation : rapide

La torpille à super cavitation Asgard a une portée de **6 CASES MAXIMUM** et se tire uniquement **EN LIGNE DROITE**.

Comme pour une torpille classique, le capitaine doit annoncer le **point d'impact**, mais il ne trace pas le trajet de la torpille sur la carte.

Elle ne peut passer sur une case île.

Elle provoque **DEUX DÉGÂTS**, et ce en cas d'impact direct (même case) ou d'impact indirect (case adjacente).

EXEMPLE



Le Capitaine (en E2) lance une torpille qui parcourt 6 cases jusqu'en K2. Le sous-marin adverse, situé sur la case J1 subit un impact indirect de 2 Dégâts.

■ SYSTÈME DE PIRATAGE INFORMATIQUE TRIDENT



Activation : lente

Quand le système de piratage informatique Trident est activé, le capitaine doit annoncer un des systèmes d'armement (Mine ou Tourpille) ou de Détection (Drône ou Sonar).

Il ne peut cependant pas choisir un système qu'il a précédemment piraté durant la partie.

La jauge de ce système, sur le sous-marin adverse, est alors remise à 0.

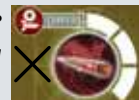
Le second du sous-marin adverse efface immédiatement toutes les cases cochées du système ciblé et indique d'une croix près de sa jauge que ce système a déjà été piraté.

EXEMPLE



Le second jaune efface les cases cochées de la jauge Torpille.

Il trace une croix pour rappeler que ce système a été piraté.



■ SYSTÈME DE CONTRE-MESURES MINOS



Activation : lente

Le système de Contre-mesures Minos doit être déclenché juste après une attaque ennemie, mais **AVANT** que les coordonnées d'impact ne soient annoncées.

L'ennemi doit annoncer les coordonnées d'impact, mais son attaque n'a **AUCUN** effet et il n'a aucune indication s'il a touché ou non.

EXEMPLE



Aucune réaction. Que la torpille ait touché ou non.

■ SYSTÈME DE RÉPARATION ULYSSE



Activation : lente

Ce système de réparation avancée permet de réparer 1 dégât en mettant **DEFINITIVEMENT** hors service un autre système.

Il n'est pas possible de rendre hors service le système Scénario.

EXEMPLE



Le Second efface un dégât.



Puis il barre le système Mine qui ne pourra plus être utilisé.

