

Un grand saut dans l'espace pour se retrouver aux abords de l'"Afrique orientale" où se sont affrontés, dans la première moitié de la 2ème guerre mondiale, les empires coloniaux britannique et italien. Il s'agit, encore une fois, d'un théâtre d'opération secondaire de la guerre. Mais il est important pour le contrôle des communications entre l'Océan Indien et la Mer Méditerranée au travers du canal de Suez. Et dès qu'on parle de voies de communications, la marine est présente !

Yves JOURDAIN propose un système de simulation pour couvrir l'ensemble de la période pendant laquelle se sont affrontées les marines britanniques et italiennes. A savoir : une série de petits scénarios historiques ainsi qu'une simulation de campagne.

## "LOUPS VERTS EN MER ROUGE"

### 1940-1941

par Yves JOURDAIN

Je pensais en avoir fini avec 39-45, lorsque, préparant un scénario sur la guerre italo-turque de 1911-1912 se situant en Mer Rouge, je me suis dit que, tant que j'y étais, je pouvais en profiter pour faire un bond jusqu'en 1940-1941, d'autant qu'à ma connaissance, aucun scénario d'Amirauté ne nous a emmené visiter ce coin là. (1)

J'en profite pour signaler l'existence du wargame "Africa Orientale" paru dans *S&T* n° 128, et de l'article historique qui l'accompagne ; les deux valant le déplacement. On peut aussi signaler "Bloody Keren", paru dans *Wargamer* n° 59, ainsi que "A. O. I." de la firme espagnole TYR.

#### Petit aperçu historique

Lorsque le 10 juin 1940 l'Italie entre en guerre, les troupes italiennes stationnées en Ethiopie, Erythrée et Somalie savent qu'elles ne peuvent compter que sur elles-mêmes. Elle vont néanmoins prendre l'offensive contre la Somalie britannique, offensive victorieuse qui amènera les Britanniques à évacuer de Berbera, du 14 au 19 août 1940, 5690 soldats, 1266 civils et 184 malades.

(1) *N.D.L.R.* : Et pourtant si ! Nous signalons aux fidèles du JDS qu'un scénario traitant de cette région et de cette période fut publié dans le n° 11/12 du *JDS* (novembre-décembre 1984) : "Bataille de Berbera" de Hubert BRETAGNE. Un compte-rendu de partie sur ce scénario fut présenté dans le n° 13/14.

Après quoi, attaquées de toute parts, sans aucun ravitaillement\*, leur sort était irrémédiablement scellé. A l'inverse de ce qui se passait en Afrique du Nord, elles combattirent avec tenacité, les derniers éléments ne se rendant que le 28/11/ 1941 !

Pour ce qui nous intéresse, vous pourrez trouver ci-dessous la liste de tous les bâtiments italiens présents en Mer Rouge.

Ces unités furent très actives, mais, là aussi, l'absence de radar et le manque de D. C. A. constituèrent de graves handicaps. Il y eut de nombreux engagements qui servirent de base aux scénarios proposés.

\**N.D.L.A.* : Je n'ai pas réussi à en avoir la confirmation, mais il semble qu'un convoi de ravitaillement japonais était en route au moment de la capitulation de Mogadishio. Les Japonais prenant pied dans la Corne de l'Afrique milieu 1941, quel *What If!*

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>Il me semble intéressant de donner l'historique de tous les navires italiens cités</b>   | <b>Mouilleur de mines :</b><br><i>Ostia</i> : sabordé le 08-04-41 ?  | H.M.N.Z.S. <i>Leander</i> à l'Ouest des Maldives le 27-02-41   |
| <b>Destroyers :</b><br><i>Leone</i> : perdu par échouage le 31-03-41<br><i>Pantera</i> : sabordé le 03-04-41<br><i>Tigre</i> : sabordé le 03-04-41  | <b>Sous-marins :</b><br><i>Archimede</i> : rejoint Bordeaux le ?-05-41<br><i>Galilei</i> : capturé (commandant tué) par le H.M.S. <i>Moonstone</i> le 19-06-40<br><i>Ferraris</i> : rejoint Bordeaux le ?-05-41  | <i>Ramb II</i> : rejoint Kobe (Japon) le 22-?-41   |
| <b>Torpilleurs :</b><br><i>Battisti</i> : sabordé le 03-04-41<br><i>Manin</i> : coulé par des <i>Swordfish</i> (Albacore ?) du H.M.S. <i>Eagle</i> le 02-04-41<br><i>Nulla</i> : coulé par le H.M.S. <i>Kimberley</i> et des <i>Blenheim</i> du Sqdn 45 le 21-10-40<br><i>Sauro</i> : coulé par des <i>Swordfish</i> (Albacore ?) du H.M.S. <i>Eagle</i> le 02-04-41<br><i>Acerbi</i> : coulé par la R. A. F. le ?-04-41<br><i>Orsini</i> : sabordé le 08-04-41 | <i>Guglielmotti</i> : rejoint Bordeaux le ?-5-41<br><i>Torricelli</i> : coulé au canon par les H.M.S. <i>Kandahar</i> , <i>Kingston</i> , <i>Khartoum</i> et <i>Shoreham</i> le 23-06-40 (le <i>Kingston</i> est coulé, le <i>Shoreham</i> est endommagé)<br><i>Galvani</i> : coulé par le H.M.S. <i>Falmouth</i> dans le Golfe Persique le 24-06-40<br><i>Perla</i> : rejoint Bordeaux le ?-05-41<br><i>Macalle</i> : perdu par échouage le 15-6-40 | <b>Vedettes rapides :</b><br>Toutes furent sabordées le 8. 04. 41  |
| <b>Aviso :</b><br><i>Eritrea</i> : rejoint Kobe (Japon) le 22-03-41 (il finira sa carrière sous le pavillon français)   | <b>Croiseurs auxiliaires :</b><br><i>Ramb I</i> : coulé par le   | <b>Navires marchands :</b><br><i>Moncalieri</i> : coulé par <i>Albacore</i> du H.M.S. <i>Formidable</i> le 13-02-41<br><i>Piave</i> : sabordé le 10-04-41<br><i>India</i> : sabordé le 10-04-41<br><i>Himalaya</i> : rejoint Rio de Janeiro (Brésil) le 04-04-41<br><i>Coburg</i> : sabordé au sud-est des Seychelles, le 04-03-41<br><i>Lichtenfels</i> : sabordé le 08-04-41<br><i>Bertrand Rickmers</i> : sabordé le 01-04-41<br><i>Oder</i> : sabordé le ?-04-41 |
|   |  | <i>16 autres marchands se sabordèrent le 08-04-41, et 6 le 10-04-41, je n'ai pu retrouver leurs noms.</i>  |



# Scénarios

## Scénario 1

“Le dernier combat du Torricelli”  
23 juin 1940

### 1. Données du scénario

- Le combat commence avec le sous-marin Torricelli surpris en surface par les destroyers H.M.S. Kingston, Khartoum, Kandahar et le sloop H.M.S. Shoreham qui arrivent perpendiculairement à celui-ci, en file indienne, à 4000m.

- Le scénario se termine lorsque le Torricelli est coulé, ou perdu par ses assaillants. (C'est à l'arbitre d'estimer ce dernier point.)

### 2. Conditions de victoire

- Si le sous-marin est coulé sans contrepartie, c'est une victoire anglaise.

- S'il est coulé avec un au moins des navires britanniques, c'est un match nul.

- S'il est coulé avec plus d'un navire britannique, c'est une victoire italienne.

- S'il s'échappe sans causer de pertes, c'est un match nul.

- S'il s'échappe en causant une ou plusieurs pertes, c'est une grande victoire italienne.

*Historiquement, le Torricelli engagea le combat en surface, avec torpilles et canon. C'est au canon qu'il coula le Kingston et endommagea le Shoreham, avant d'être lui-même détruit.*

## Scénario 2

“L'occasion manquée”  
19/20/21 Septembre 1940

### 1. Données du scénario

C'est un scénario diurne et nocturne. Tentative d'interception par les destroyers Pantera, Leone, et les torpilleurs Battisti et Manin d'un convoi de 23 navires marchands escortés par les sloops H.M.A.S. Parramatta, Yarra, les croiseurs auxiliaires H.M.S. Chantala et Chakdina, et les dragueurs H.M.S. Huntley et Derby, à destination de Suez.

- Le convoi britannique appareille d'Aden le 19 septembre à 18 heures.

- Les Italiens appareillent de Massaouah le 19 septembre, à la discrétion du joueur italien, mais après 18 heures.

- Le scénario s'arrête lorsque le convoi arrive à hauteur de port Soudan.

### 2. Consignes particulières.

- Le convoi doit suivre une route rectiligne sud-nord à 12 nœuds minimum.

- Le joueur britannique dispose de 3 avions Blenheim chargés de bombes, basés à Port Soudan; ils peuvent décoller une heure après la réception d'un message de demande d'intervention.

### 3. Conditions de victoire

- Le joueur italien marque 3 pts par navire marchand coulé, et leur valeur en point par escorteur coulé.

- Le joueur anglais marque le double de leur valeur en points par navire italien coulé. Celui qui marque le plus de points gagne. Si le joueur italien ne marque aucun point ou s'il ne satisfait pas à la condition de retour à Massaouah, c'est une victoire anglaise.

*Historiquement, faute de radar, les Italiens manquèrent le convoi.*

## Scénario 3

“Mur de Feu”  
20 octobre 1940

### 1. Données du scénario

C'est un scénario diurne. Tentative d'interception par les destroyers Pantera, Leone, et les torpilleurs Sauro et Nullo d'un convoi de 32 navires marchands escortés par les destroyers H.M.N.Z.S. Leander, le destroyer H.M.S. Kimberley, les sloops H.M.N.Z.S. Auckland, H.M.I.S. Indus, H.M.A.S. Yarra, H.M.S. Derby et Huntley, à destination de Suez.

- Le convoi britannique appareille d'Aden le 20 octobre à 6h.

- Les Italiens appareillent de Massaouah, le 20 octobre à 6h.

- Le scénario s'arrête lorsque le convoi arrive à hauteur de Port Soudan.

### 2. Consignes particulières

- Le convoi doit suivre une route rectiligne sud-nord à 12 nœuds minimum.

- Le joueur britannique dispose de 3 avions Blenheim équipés de bombes basés à Port Soudan. Ils peuvent décoller une heure après la réception d'un message de demande d'intervention.

### 3. Conditions de victoire.

- Le joueur italien marque 3 points par navire marchand coulé, et leur valeur en point par escorteur coulé.

- Le joueur anglais marque leur valeur en point par navire italien coulé.

- Si aucun point n'est marqué, c'est un match nul. Celui qui marque le plus de points gagne.

*Historiquement, plusieurs tentatives italiennes furent repoussées par le tir de l'escorte, occasionnant des dommages de part et d'autre. Le Nullo, incendié et échoué, fut achevé par des Blenheim, le Kimberley dut être remorqué jusqu'à Port-Soudan.*

## Scénario 4

“Baroud d'honneur”  
2 avril 1941

### 1. Données du scénario

#### Côté italien

Sentant que la fin était proche, les Italiens tentèrent une dernière sortie sur Port-Soudan, avec les destroyers Pantera, Tigre, et les torpilleurs Battisti, Manin et Sauro. Les Italiens appareillent de Massaouah le 2 avril à 6 heures.

#### Côté anglais

- 1 destroyer classe K, de garde, qui fait des ronds dans l'eau dans un rayon de 20 km de Port-Soudan.

- 9 avions Swordfish (du H.M.S. Eagle) basés à Port-Soudan, parés à intervenir et armés d'une torpille.

- Ensuite, par tirage au sort :

. pair : un convoi de 8 navires marchands, de Suez à Port Soudan, qui arrive par le bord nord de la carte, le 2 avril à 6 heures, à 12 nœuds.

Escorte : croiseurs H.M.N.Z.S. Leander et H.M.S. Dido, destroyer H.M.S. Kipling, et sloops H.M.S. Huntley et Derby.

. impair : un convoi de 12 navires marchands, d'Aden à Suez, qui démarre d'Aden le 1er avril à 18 heures, vitesse 12 nœuds.

Escorte : croiseurs HMS Caledon et Carlisle, sloops H.M.S. Shoreham, H.M.A.S. Yarra, H.M.I.S. Indus.

Le scénario s'arrête sur décision du joueur italien, mais à condition qu'aucun des ses navires ne soit au contact (radar ou visuel) avec les navires alliés. Il s'arrête aussi si les navires italiens regagnent Massaouah (ou tout au moins pénètrent dans un rayon de 15 km autour de ce port).

### 2. Conditions de victoire

- Le joueur italien démarre avec un handicap de 10 points qui correspond à la valeur des navires engagés, qui sont de toutes façons condamnés.

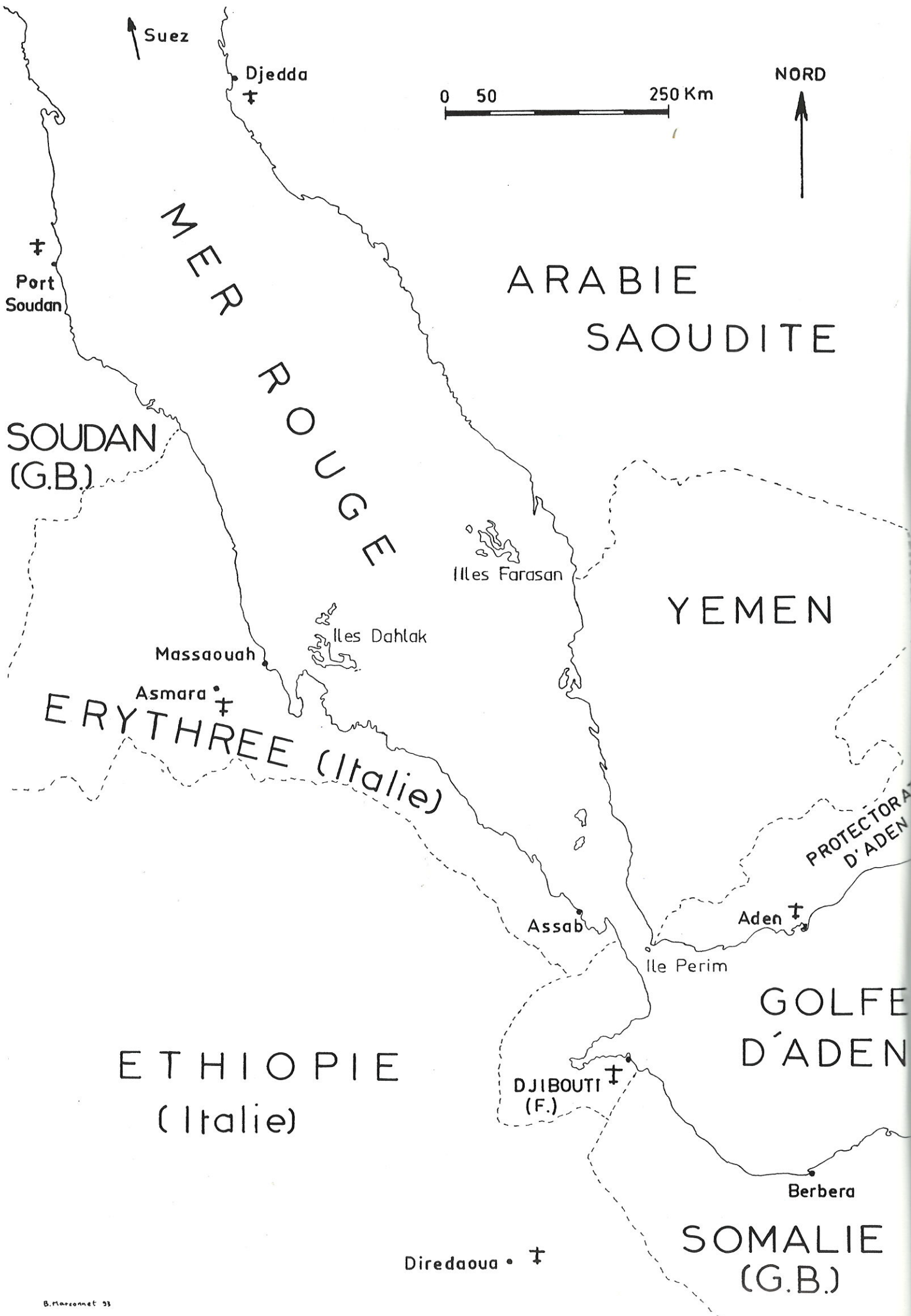
- Il marque leur valeur en points pour tout navire allié coulé, et la moitié de celle-ci pour tout navire allié endommagé à au moins 50%.

. à - 10 points : victoire alliée

. de 9 pts à 0 pts : match nul

. + de 0 pts : victoire italienne

*Historiquement, les Britanniques s'attendaient à une sortie désespérée des italiens. Leur flottille fut attaquée par les Swordfish de l'Eagle, et les Manin et Sauro coulés, les autres devant faire demi-tour.*





## I. LES FORCES EN PRESENCE

### 1. ITALIE

#### A. Présentation générale des forces italiennes

##### a. Navires disponibles

Tous les bâtiments italiens mentionnés dans le tableau des caractéristiques sont disponibles au début du jeu.

Il n'y aura aucun renfort naval.

##### b. Forces aériennes

Dans le domaine aérien, le peu d'aviation disponible était destiné au secteur terrestre. A ma connaissance, il n'y eut qu'une seule attaque contre des objectifs britanniques en Mer Rouge, le 20 septembre 1940 (vapeur Bhima incendié et échoué).

C'est pourquoi, le joueur italien ne disposera que d'une escadrille de 9 Ca313, utilisable une seule fois, pour une seule attaque, même s'il n'y a aucun résultat.

Pas d'inquiétude, les Italiens étaient parfaitement renseignés des mouvements britanniques ; les scénarios en tiennent compte.

##### c. Les sous-marins

C'est une composante importante. Je les ai inclus par respect de la situation historique. Mais je tremble à l'idée de l'utilisation qu'on pourrait en faire dans les scénarios. Historiquement, ils remportèrent deux succès : le 16 juin 1940, le Galilei coula le pétrolier norvégien James Stove, et, le 7 septembre 1940, le Guglielmotti, le cargo grec Atlas. Rappelons les duels au canon des Galilei et Torricelli. Le plus grand exploit est sans doute pour ceux qui ont réussi à sortir de ce guépier et à rejoindre Bordeaux.

Il est donc impératif de donner des limites à leur emploi :

- malus de 20% sur les chances de détection et le tir des torpilles pendant le jour ; malus de 30% pour ces mêmes données, la nuit.

- attribution de secteurs d'intervention de 20 km de diamètre ; les secteurs pourront se chevaucher.

- maximum de 3 sous-marins en mer, en même temps.

- interdiction de s'approcher à moins de 40 km des ports ennemis (ceci pour simuler les nombreux champs de mines et avions patrouilleurs A.S.M.). Cette Interdiction pourrait être étendue aux navires de surface.

- à la fin de chaque mission, on jette 2D6 par sous marins ; en cas de résultat 12, on considère que le sous marin s'est perdu par échouage.

- une fois que le joueur italien a déterminé les missions des sous-marins, il est

# Campagne

#### AVIATION ITALIENNE

Caproni CA 313 : bombardier bimoteur  
vitesse 430 Km/h auto 1200km  
6.3 points 400 Kg de bombes

hautement souhaitable que leur gestion passe à l'arbitre.

- au risque d'enfoncer des portes ouvertes, je rappelle que les sous-marins immergés ne communiquent pas entre eux et ne peuvent donc pas se répartir les cibles.

##### d. Les vedettes rapides

Historiquement, la M.A.S. 213 réussit à torpiller le croiseur H.M.S. Capetown le 06 avril 1941.

Pour ce qui concerne leur utilisation, on peut se reporter au scénario "Weststurm" paru dans le JdS n°60/61, ou les manipuler comme les autres navires.

Par contre il faudra toujours se servir de la table DCA/AV lorsqu'on tire sur elles. En cas de "coup au but", un tirage pair les détruit, un tirage impair les refoule, torpilles lancées ou non.

##### B. Utilisation des forces italiennes

Tous les navires italiens sont disponibles en début de partie. Les navires de guerre sont obligatoirement basés à Massaouah, et les navires marchands à Massaouah et/ou Assab. En plus des 8 navires marchands nommés dans le tableau des caractéristiques, il y en avait 22 autres que vous pouvez inclure si vous le désirez. Au fur et à mesure des "sous-scénarios", les effectifs vont s'amenuiser, sans possibilité de renfort.

*Exception* : l'escadrille de 9 Ca313, basée à Asmara, est utilisable une seule fois dans toute la campagne, pour une seule et unique mission, et tant pis si c'est pour rien. Le joueur italien décidera à quel moment. Les avions décollent une heure après la réception d'un message de demande d'intervention.

#### CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS ITALIENS

| Nom  | armements   | portée     | longueur x largeur | vitesse | points | taille | P.U. |
|--|---|------------|--------------------|---------|--------|--------|------|
| <b>Destroyers</b>  |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Leone</i>   | VIII 120 (4 x 2)                                  | 19.000 m   | 113m x 10m         | 34n.    | 2,6    | 4      | 6    |
| <i>Pantera</i>   | II 40 + IV mtaa (13.2)                            |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Tigre</i>   | IV T 533 (2 x 2) + 60 mines                       |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Torpilleurs</b>   |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Battisti</i>  | IV 120 (2x2)                                      | 19.000 m   | 107m x 10m         | 38n.    | 1,6    | 4      | 4    |
| <i>Manin</i>   | II 40 + II mtaa (13.2)                            |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Nullo</i>   | VI T 533 (2x3)                                    |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Savro</i>   |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Acerbi</i>  | VI 102 (3 x 2)                                    | 14.500 m   | 74m x 7m.          | 34n.    | 0,9    | 5      | 3    |
| <i>Orsini</i>  | II 40 + II mtaa (13.2)                            |            |                    |         |        |        |      |
|  | IV T 457 (2 x 2) + 10 mines                       |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Avisos</b>  |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Eritrea</i>   | IV 120 (2 x 2)                                    | 19.000 m   | 97m x 14m          | 20n.    | 3      | 4      | 2    |
|  | IV 37 + IV mtaa (13.2)                            |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Mouilleur de mines</b>  |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Ostia</i>   | II 102 (2 x 1)                                    | 14.500 m   | 62m x 9m           | 15n.    | 0,8    | 5      | 2    |
|  | I 76  | 10.000 m   |                    |         |        |        |      |
|  | 80 mines  |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Sous-marins</b>   |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Archimede</i>   | II 100 (2 x 1)                                    | 12.600 m   | 71m x 7m           | 17/8n.  | 1      | 5      | 10   |
| <i>Galilei</i>   | II mtaa (13,2)                                    |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Ferraris</i>  | VIII T 533 (4 av, 4 ar; 16 torpilles)             |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Guglielmotti</i>  | I 120   | 19.000 m   | 72m x 7m           | 17/8n.  | 1      | 5      | 10   |
| <i>Torricelli</i>  | IV mtaa (13.2)                                    |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Galvani</i>   | VIII T 533 (4 av, 4 ar; 14 torpilles)             |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Perla</i>   | I 100   | 12.600 m   | 60m x 6m           | 14/8n.  | 0,7    | 6      | 6    |
| <i>Macalle</i>   | IV mtaa (13.2)                                    |            |                    |         |        |        |      |
|  | VI T 533 (4 av, 2 ar)                             |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Croiseur auxiliaires</b>  |   |            |                    |         |        |        |      |
| <i>Ramb I</i>  | IV 152 (4 x 1)                                    | 22.600 m   | 105m x 10 m        | 18 n.   | 4      | 4      | 5    |
| <i>Ramb II</i>   | II 120 (2x1)                                      | 19.000 m   | (1)                |         |        |        |      |
|  | IV 37 + IV mtaa                                   |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Vedettes rapides</b> : MAS 204, 206, 210, 213, 216              |   |            |                    |         |        |        |      |
|  | (Pour information : 16m x 2,6m - 14 tonnes)       |            |                    | X       | X      |        | 2    |
|  | 15 noeud maximum pendant 1 heure, sinon 10 noeuds |            |                    |         |        |        |      |
|  | 2 tubes de 450 mm + 1mtaa                         |            |                    |         |        |        |      |
| <b>Navire marchands, ravitailleurs etc...</b>                      |   |            |                    |         |        |        |      |
| Italiens : <i>Moncalieri - Piave - India - Himalaya</i>            |   |            |                    |         |        |        |      |
| Allemands : <i>Coburg - Lichtenfels - Bertrand Rickmers - Oder</i> |   |            |                    |         |        |        |      |
|  | Par convention : sans armement                    | 102m x 11m | 15n.               |         | 2      | 4      | 0    |
| (1) estimation   |   |            |                    |         |        |        |      |



A côté des caractéristiques des navires italiens, vous découvrirez la mention "P. U", qui signifie : **points d'utilisation**. Nous y reviendrons.

## 2. GRANDE-BRETAGNE

Tous les navires anglo-alliés sont susceptibles d'apparaître au cours de la campagne. A côté de leurs caractéristiques,

vous découvrirez la mention "App" (pour : **Apparitions**). Là aussi nous y reviendrons. Les 9 Swordfish de l'Eagle basés à Port-Soudan n'apparaissent que pour une seule et unique mission. Ils peuvent intervenir dans un délai de trente minutes après la réception d'un message de demande d'intervention.

### CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS BRITANNIQUES

| Nom   | armements                      | portée     | longueur x largeur | vitesse | points | taille | "App."   |
|---|--------------------------------|------------|--------------------|---------|--------|--------|----------|
| <b>Cuirassé Royal Sovereign</b>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 380 (4 x 2)               | 32.000 m   | 197m x 27m         | 22n.    | 65     | 1      | 1 ?      |
|   | XII 152 (12 x 1)               | 14.700 m   |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 102 (4 x 2)               | 19.500 m   |                    |         |        |        |          |
|   | XVI 40 + VIII mtaa             |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Porte-avions</b>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Formidable</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | XVI 114 (8 x 2)                | 18.700 m   | 230m x 29m         | 30n.    | 45     | 1      | 1 ?      |
|   | XXXII 40 + XXXII mtaa          |            |                    |         |        |        |          |
|   | 14 Albacore *                  |            |                    |         |        |        |          |
| * particularité du scénario   |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Croiseurs</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Leander (NZ)</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 152 (4 x 2)               | 22.500 m   | 171m x 17m         | 32n.    | 24     | 3      | 2        |
| <i>Hobart (A)</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 102 (4 X 2)               | 12.500 m   |                    |         |        |        | 1        |
|   | VIII 40 + XII mtaa             |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII T 533 (2 x 4)             |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Glasgow</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | XII 152 (4 x 2)                | 22.600 m   | 180m x 19m         | 32n.    | 28     | 2      | 1        |
|   | VIII 40 + VIII mtaa            |            |                    |         |        |        |          |
|   | VI T 533 (2 x 3)               |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Dido</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | X 132 (5 x 2)                  | 23.400 m   | 156m x 15m         | 33n.    | 20     | 3      | 1        |
|   | VIII 40 + VIII mtaa            |            |                    |         |        |        |          |
|   | VI T 533 (2 x 3)               |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Caledon</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | V 152 (5 x 1)                  | 14.700 m   | 138m x 13m         | 29n.    | 15     | 3      | 2        |
| <i>Carlisle*</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 76                          | 10.000 m   |                    |         |        |        | 1        |
| <i>Ceres</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 40 + VI 20                  |            |                    |         |        |        | 1        |
| <i>Capetown</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII T 533 (2 x 4)             |            |                    |         |        |        | 1        |
| * Mêmes caractéristiques, mais :  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 102 (4 x 2)               | 12.500 m   |                    |         |        |        |          |
|   | VI 40 + X 20                   |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Destroyer</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Kingston</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VI 120 (3 x 2)                 | 18.000 m   | 109m x 11m         | 36n.    | 2,3    | 4      | 1        |
| <i>Kandahar</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | IV 40aa                        |            |                    |         |        |        | 2        |
| <i>Khartoum</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | X T 533 (2 x 5)                |            |                    |         |        |        | 2        |
| <i>Kimbersey</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   |                                |            |                    |         |        |        | 3        |
| <i>Kipling</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   |                                |            |                    |         |        |        | 2        |
| <b>Sloops</b>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Shoreham</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 102 (2 x 1)                 | 12.500 m   | 86m x 11m          | 16n.    | 1,6    | 4      | T        |
|   | I 40 + III 20aa                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Parramatta (A)</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 102 (1x2 + 1x1)             | 12.500 m   | 81m x 11m          | 16n.    | 1,5    | 4      | T        |
| <i>Yarra (A)</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | V 20aa                         |            |                    |         |        |        | T        |
| <i>Indus (I)</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 120 (2 x 1)                 | 18.000m    | 90m x 11m          | 16n.    | 1,6    | 4      | T        |
|   | V 20aa                         |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Auckland (NZ)</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | VIII 102 (4 x 2)               | 12.500 m   | 89m x 11m          | 19n.    | 1,8    | 4      | T        |
|   | II 20aa                        |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Croiseurs auxiliaires</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Chakdina</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 102 (2 x 1)                 | 12.500 m   | 90m x 8m           | 16 n    | 3      | 5      | T        |
| <i>Chamtala</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 20aa                        |            | (1)                |         |        |        | T        |
| <i>Laomedon</i>   |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Dragueurs</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Huntley</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | I 102                          | 12.500 m   | 70m x 9m           | 16n.    | 0,8    | 5      | T        |
| <i>Derby</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | I 76                           | 10.000 m   |                    |         |        |        | T        |
| <b>Corvette auxiliaire</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
| <i>Clive (I)</i>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | II 120 (2 x 1)                 | 18.000 m   | 76m x 10m          | 16n.    | 1,2    | 5      | T        |
|   | II 20                          |            |                    |         |        |        |          |
| <b>Navires marchands</b>  |                                |            |                    |         |        |        |          |
|   | Par convention : sans armement | 102m x 15m | 15n.               | 2       | 4      |        | variable |
| A : Royal Australian Navy - I : Royal Indian Navy - NZ : Royal New-Zealand Navy |                                |            |                    |         |        |        |          |
| (1) estimation  |                                |            |                    |         |        |        |          |

## II. LE MATERIEL DE JEU

Vous devez bricoler les cartes "événement" suivantes :

- 5 cartes marquées : convoi Aden - Suez et numérotées de 1 à 5
- 3 cartes marquées : convoi Suez-Aden et numérotées de 6 à 8
- 1 carte marquée : Royal Sovereign (n° 9)
- 1 carte marquée : Opération "Converse" (n°10)

Ces 10 cartes mélangées seront laissées de côté, provisoirement.

## III. DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

La campagne se compose de 5 mini-scénarios successifs.

La procédure pour chaque mini-scénario est la suivante :

### a) l'arbitre tire une carte

- si c'est un numéro de 1 à 5, le joueur anglais doit faire passer un convoi d'Aden à Suez.

- si c'est un numéro de 6 à 8, le joueur anglais doit faire passer un convoi de Suez à Aden.

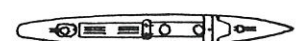
- si c'est le numéro 9, il retire une autre carte, mais, en plus de l'obligation de cette dernière, il doit faire traverser le cuirassé Royal Sovereign dans le sens Suez-Aden.

- si c'est le numéro 10, il retire une autre carte, mais, en plus de l'obligation de cette dernière, il doit faire traverser le porte-avions Formidable dans le sens Aden-Suez. *Nota* : il peut très bien tirer la 9, puis la 10, puis une autre de 1 à 8.

Les cartes 9 et 10 ne sont valables qu'une fois : si elles sont tirées, elles ne servent plus. Par contre, les autres sont toujours remises en jeu.

b) L'arbitre lance 3d 10 pour déterminer le nombre de navires marchands qui composent le convoi (avec un minimum de 7).

c) Le joueur britannique détermine l'escorte qu'il veut assigner au convoi, en tenant compte des valeurs "App" propres à chaque navire..



**Battisti - Manin - Nullo - Sauro**



#### AVIATION BRITANNIQUE

|   |                    |                     |            |            |
|---|--------------------|---------------------|------------|------------|
| <i>Bristol Blenheim</i> : bombardier bimoteur   | vitesse : 430 Km/h | autonomie : 2350 Km | 5.8 points | 600 Kg     |
| de bombes                                       |                    |                     |            |            |
| <i>Fairey Swordfish</i> : bombardier torpilleur | vitesse : 220 Km/h | autonomie : 880 Km  | 3 points   | 1 torpille |
| <i>Fairey Albacore</i> : bombardier torpilleur  | vitesse : 260 Km/h | autonomie : 1500 Km | 3.6 points | 1 torpille |

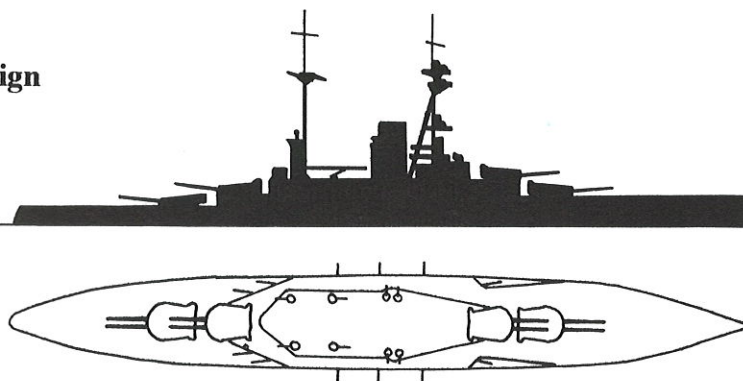
- Les navires ayant une valeur "App" de 1, 2 ou 3 peuvent apparaître dans autant de mini-scénario que la valeur de leur "App", sauf s'ils viennent à être coulés.

- Les navires ayant une valeur "App" "T" peuvent apparaître dans tous les mini-scénarios, là-aussi sauf s'ils sont coulés.

- Les navires ayant une valeur "App" de "1 ?" peuvent ne pas apparaître ou n'apparaître qu'une seule fois.

Il n'y aura aucun renfort, alors attention à la gestion des moyens.

#### Royal Sovereign



#### d) Le joueur britannique décide

d'un jour fictif, et donne une heure de "départ". Départ d'Aden pour les convois sud-nord, entrée par le bord nord de la carte pour les convois nord-sud.

#### e) L'arbitre donne les renseignements au joueur italien.

Il indique le jour choisi au joueur italien. L'heure sera indiquée avec possibilité d'erreur sur 1d6 :

- dé 1 à 2 : 1 heure après l'heure réelle
- dé 3 et 4 : 2 heures après l'heure réelle
- dé 5 et 6 : 3 heures après l'heure réelle.

Il indique également le sens de marche du convoi.

La composition du convoi pourra être erronée sur 1d10 :

- dé 10(0) : nombre exact de navires marchands, nombre et type exacts des navires d'escorte.
- dé 7 à 9 : nombre de navires marchands (+ ou -5), nombre exact des navires d'escorte.
- dé 1 à 6 : nombre de navires marchands (+/- 5), nombre des navires d'escorte (+/- 3).

#### f) Cas particulier du cuirassé Royal Sovereign et du porte-avions Formidable

Le Royal Sovereign entre à l'heure choisie par le joueur anglais, le même jour que le convoi. Cette heure ne sera pas communiquée au joueur italien, qui sera seulement averti de la présence de ce navire, sans autre précision.

Le navire doit rallier Aden. Pas question de lui faire faire autre chose, hormis se défendre.

Il peut éventuellement faire partie d'un convoi nord-sud. On peut lui attribuer une escorte mais ce sera décompté sur l'App. des navires.

Le Formidable entre par le bord sud de la carte à l'heure choisie par le joueur anglais, le même jour que le convoi. Sa présence n'est pas communiquée au joueur italien. Il ne peut pas faire partie d'un convoi. On peut lui accorder une escorte, dans les mêmes conditions que le Royal Sovereign.

Les points de dégâts seront déterminés selon les règles habituelles.

Pendant les trajets aller-retour, ces avions sont gérés normalement. Ceux qui ne participent pas au raid peuvent effectuer des missions A.S.M..

En tout état de cause, un maximum de 3 raids est permis.

#### g) Le joueur italien désigne les navires qui vont participer à l'interception.

Chaque navire coûte un certain nombre de points (P.U.). Le joueur italien a droit à 40

pts de base par mini-scénario, avec en plus le résultat d'1d6 pour les scénarios 1 et 2 ; sans modification pour le scénario 3 ; et avec en moins le résultat d'1d6 pour les scénarios 4 et 5. Attention à la limite des 3 sous-marins en mer au même moment. Après quoi, il place ses sous-marins éventuels

en tenant compte des restrictions énoncées plus haut.

Enfin, il choisit l'heure d'appareillage de ses navires de surface ; le jour étant choisi par le joueur allié.

On renouvelle les opérations a) à g) pour les 5 mini-scénarios.

#### IV. DURÉE DES MINI-SCENARIOS, CONDITIONS METEO, etc...

##### 1. Durée des mini-scénarios.

Plusieurs possibilités :

- lorsque les convois alliés ont rallié leur destination (Aden ou bord Nord de la carte), idem pour les Royal Sovereign et Formidable.
- lorsque les navires italiens (sous-marins exceptés) ont regagné Massaouah.
- lorsque, à l'estimation de l'arbitre, les forces adverses ne peuvent plus se retrouver au contact.

2. Attention, l'opération "Converse" est toujours possible, même si les navires italiens ont regagné Massaouah. (seule base accessible aux navires de guerre).

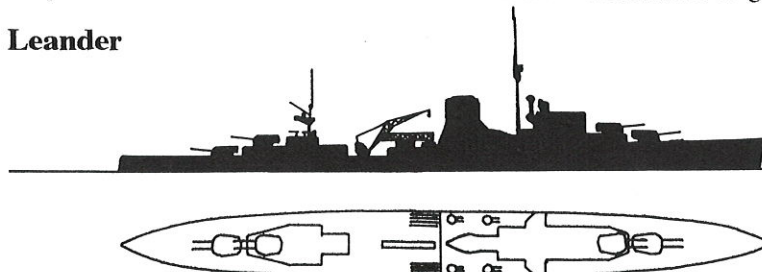
Opération "Converse". Si le Formidable entre en jeu, le joueur anglais peut lancer l'opération "Converse".

Il s'agit, pendant le transfert du Formidable, d'attaquer la base de Massaouah. Il faut préciser que l'apparition d'avion torpilleurs Swordfish ou Albacore peut faire penser au joueur italien qu'un porte-avions est dans les parages.

Pour ne pas surcharger le scénario, cette attaque qui comprend au maximum 14 Albacore est réglée de façon abstraite :

- on lance 1d10 par appareil :
- 1 = appareil détruit
- 2-0 = appareil indemne
- puis un autre d10 par appareil survivant :
- 1 = coup au but
- 2-0 = cible manquée
- l'arbitre aura auparavant donné un numéro à chaque navire présent à Massaouah. Un tirage au sort déterminera quels sont ceux qui sont touchés. Je pense que, dans un souci de réalisme, chaque navire de guerre (excepté les vedettes qui ne seront pas numérotées) devra posséder 2 numéros.

#### Leander





3. Pour ce qui est de la météo, je laisse le soin à l'arbitre de la déterminer, mais elle sera proche des conditions en Mer Méditerranée.

#### 4. Cas des navires endommagés.

A la fin des mini-scénarios 1 à 4, il est possible de réparer les navires endommagés. Pour cela, chaque joueur disposera d'un certain nombre de points qu'il répartira à son gré, ceux non-utilisés étant perdus.

Fin du mini-scénario 1 : Italien = 4 pts / Anglais = 6 pts

Fin du mini-scénario 2 : Italien = 2 pts / Anglais = 4 pts

Fin du mini-scénario 3 : Italien = 1 pt / Anglais = 3 pts

Fin du mini-scénario 4 : Italien = 0,5 pt / Anglais = 3 pts

#### V. LES TENTATIVES D'EVASION

Elles ne concernent que les catégories suivantes de navires italiens : aviso, sous-marin, navire marchand, croiseur auxiliaire. A la fin de chaque mini-scénario, l'Italien peut décider de tenter le passage par le Golf d'Aden. Il décide du nombre de navires et du moment, dans les limites citées plus haut.

Pour les navires marchands, sur 1d10 :

1 = le navire a réussi le passage

2-5 = le navire est refoulé et reste/ou se retrouve à Assab

6-0 = le navire est coulé

Pour les croiseurs auxiliaires, sur 1d10 :

1-3 = le navire réussi le passage

4-7 = le navire est refoulé et gagne Assab.

8-0 = le navire est coulé

Pour l'Aviso, sur 1d10 :

1-8 = le navire a réussi le passage

9-0 = le navire est coulé

Pour les sous-marins, sur 1d10 :

1-9 = le navire a réussi le passage

0 = le navire est coulé

Il est possible d'effectuer des tentatives d'évasion:

- de la fin du mini-scénario 1 à la fin du 4 au départ de Massaouah.

- jusqu'à la fin du mini-scénario 5 au départ de Assab.

Le jet de dé subi les modifications suivantes:

-1 à la fin du mini-scénario 1

0 à la fin des mini-scénarios 2 et 3

+ 1 à la fin des mini-scénarios 4 et 5

Tout navire italien présent sur la carte à la fin de la campagne est considéré comme perdu.

#### VI. CONDITIONS DE VICTOIRE

- Le joueur italien marque leur valeur en point par navire allié coulé.

- Le joueur italien marque leur valeur en point par navire italien évacué.

- Le joueur italien perd 10 points par sous-marin italien coulé ou présent sur la carte de la campagne.

- Le joueur italien perd leur valeur en point par navire italien coulé ou présent sur la carte à la fin de la campagne.

Si le décompte est positif, on peut considérer qu'il a remporté une victoire tactique.

Toutefois, je conseille que chaque joueur prenne à tour de rôle la place du joueur italien ; c'est celui qui aura eu le meilleur résultat qui aura gagné.

J'ai bien conscience que la perte du *Royal Sovereign* ou du *Formidable*, voire des deux est prohibitive pour le camp allié, ce qu'elle aurait été d'ailleurs historiquement parlant. J'ai ainsi donné 10 pts de perte par sous-marin, histoire de compenser un peu.

*Ceci est une tentative de jouer des campagnes hors continuité. Ca simplifie pas mal de problèmes et on est plus vite dans l'action. Si la formule vous plaît, il y en aura d'autres.*

Yves JOURDAIN

## Bulletin d'abonnement-Bon de Commande -Lettre de cachet-

Je désire **m'abonner pour 6 numéros** au JOURNAL DU STRATEGE(environ un an), au prix de 120 francs pour la France, 150 francs pour l'étranger.

Je désire **m'abonner pour 12 numéros** au JOURNAL DU STRATEGE, au prix de 230 francs pour la France, 290 francs pour l'étranger.

Je désire m'abonner pour 10 numéros (environ un an) à la LETTRE DU STRATEGE, au prix de 50 francs pour la France (40 francs si déjà abonné au Strat'), 70 francs pour l'étranger (60 francs si déjà abonné au Strat').

Je désire **m'abonner à la revue TACTIQUES** pour 4 numéros, au prix de 160 francs (150 francs si abonné au Strat' ou membre du Cercle de Stratégie).

Je désire devenir **membre actif** du Cercle de Stratégie (je recevrai alors la Lettre du Stratège et bénéficierai des offres spéciales du Strat' sur les jeux de la série EUROPA et de nombreux autres jeux(neufs ou occase).

Je désire **m'abonner à la revue TEN-6 numéros-** (club Europa) au prix de 180 francs (membre du Cercle de Stratégie uniquement).

Je joins mon chèque à l'ordre du **CERCLE DE STRATEGIE** et l'expédie à l'adresse ci-dessous

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....CODE POSTAL.....

**CERCLE DE STRATEGIE 37 Rte NATIONALE 55200 LEROUVILLE**