

## Variations sur AMIRAUUTE

Série dirigée par Benoit MARCONNET depuis 1983

Craignant une sortie en force de la flotte soviétique de la Baltique, la Kriegsmarine créa la Baltenflotte, centrée autour du cuirassé Tirpitz.

Ne voyant rien venir, il fut décidé de l'utiliser en soutien des forces terrestres qui opéraient en territoire balte. Les opérations durèrent du 25 septembre au 13 octobre, sans

engagement majeur, hormis avec des sous-marins, des vedettes rapides et des batteries côtières.

Il n'empêche qu'à quelques heures près, les navires allemands auraient pu tomber sur des navires soviétiques en pleine évacuation de Riga.

C'est cette possibilité que nous allons explorer ...

### OPERATION «WESTSTURM»

Baltique, septembre 1941  
par Yves JOURDAIN

#### I. DOSSIER DES JOUEURS

##### 1. Dossier allemand

###### a. Mission.

-Museler des batteries côtières qui interviennent de façon sporadique contre les troupes débarquées de la 61 D.I. Ces batteries sont considérées comme repérées.

-Eventuellement destruction de tout navire soviétique rencontré.

-Ne pas exposer les navires inutilement.

###### b. Renseignements sur les forces soviétiques.

-Ile d'Ôsel : 2 batteries de 150 ou 180 mm, à Labaru et Ristna; 3 ou 4 canons par batterie.

-Riga : nombreux navires de commerce et quelques unités légères, la plupart endommagées. Un destroyer serait présent et, semble-t-il, gravement endommagé.

-Dans le Golfe de Riga ou aux abords des îles : présence possible de sous-marins et de vedettes rapides.

-Aucune activité aérienne signalée.

###### c. Règles particulières.

-Les navires appareillent de Libau le 25 septembre à 0 heures.

-Les navires marcheront à un maximum de 20 noeuds, jusqu'à une éventuelle détection de forces adverses.

-Les délais de transmission des ordres et des informations, par l'intermédiaire de l'ar-

bitre, sont de 1 heure entre les deux forces navales, et de 1h30 entre la force navale du commandant en chef et les forces basées à terre.

###### d. Forces allemandes disponibles.

-Groupe Nord, amiral Carls : croiseurs Köln (navire amiral), Nürnberg ; torpilleurs T2, T5, T7.

Objectif : Ristna

-Groupe Sud : croiseurs Leipzig, Emden; torpilleurs T8, T9, T11.

Objectif : Labaru.

###### e. Caractéristiques des armements. (voir tableau)

##### 2. Dossier soviétique

###### a. Mission.

-Faire sortir la flotte (navires de guerre et navires marchands) de ce qui risque de devenir une nasse en cas de chute d'Ôsel, par le bord Est de la carte. En tout état de cause, l'évacuation du Kirov sera la priorité absolue.

-Les batteries côtières doivent tirer essentiellement contre la terre.

###### b. Renseignements sur les forces allemandes.

Les Allemands ont constitué une importante flotte de combat, comprenant le Tirpitz, qui pourrait se trouver dans les parages. De plus des unités d'un type non précisé se trouveraient à Libau. En revanche, la Luftwaffe semble essentiellement engagée dans les combats terrestres.

###### c. Règles particulières.

- L'évacuation peut démarrer n'importe quand à partir du 25 septembre à 0 heures.

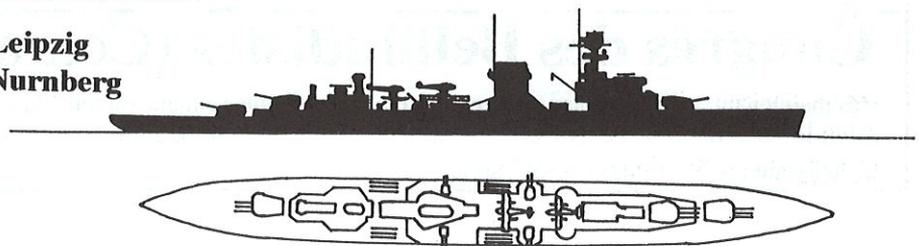
- Les navires marcheront à un maximum de 20 noeuds, jusqu'à une éventuelle détection de forces adverses.

- Les délais de transmission entre les batteries et la flotte sont de 3 heures et ne passent pas toujours.

- Tout mouvement de navires entre l'île de Moon et le côté ne peut se faire que de jour, en file indienne et à 5 noeuds de vitesse maximum.

Pas de restriction au mouvement entre Moon et les autres îles.

Leipzig  
Nurnberg



# Variations sur AMIRAUTE ... par Benoit Marconnet

## d. Forces soviétiques disponibles.

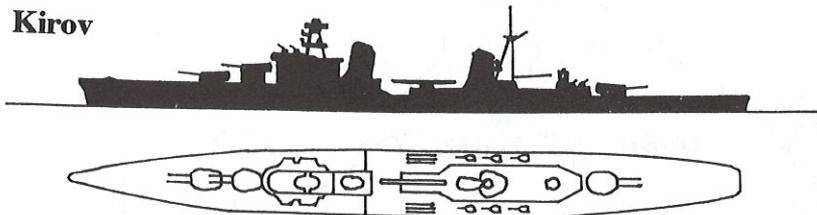
- Riga : croiseur Kirov ; torpilleur Gnevnyi ; garde-côtes Purga, Vikhr, Buria : 15 navires marchands.

- Ösel : batterie Labaru, 3 pièces de 180 mm, valeur 8 points ; batterie Ristna, 4 pièces de 150 mm, valeur 5 points ; un groupe de 4 vedettes rapides (TKA 72, 82, 92 et 102) dans les environs de Labaru.

- En mer, 2 sous-marins (Shch 317 et 323), entre Libau et Ösel, mais au moins à 100 Km de Libau.

e. Caractéristiques des armements. (voir tableau page ci-contre)

**Kirov**



Pour résoudre le tir intensif dirigé contre elles, on se servira de la table DCA/AV dans toutes ses considérations. Compte tenu de la variété de pièces tirant sur elles, en cas de coup au but, un tirage pair la détruit, un tirage impair la refoule. Une vedette refoulée, ou ayant lancé ses torpilles, est considérée comme retirée du jeu.

## c. Sous-marins.

Leurs mouvements devront être réalisés à l'avance par le joueur soviétique et communiqué à l'arbitre. Les sous-marins pourront s'écarter provisoirement de cette route pré-établie pour attaquer des navires allemands

## 4. Conditions de victoire

- Le joueur allemand doit détruire les batteries soviétiques.

- Le joueur soviétique doit évacuer sa flotte, et tout particulièrement le Kirov, même endommagé.

Si chacun remplit sa condition, ou si aucun des deux n'y arrive, il y a match nul. Si l'on veut les départager, on attribuera à chaque camp la valeur en points des navires de guerre de l'autre camp qui auront été coulés.

Il sera aussi possible de changer l'objectif prioritaire du joueur allemand, qui pourra être de couler le maximum de navires soviétiques. Ceci est à la discrétion de l'arbitre s'il voit que la partie devient par trop déséquilibrée.

Dans ce cas, le joueur allemand devra couler au moins 50 points de navires soviétiques.

Conditions particulières : Le joueur allemand ne devra bien sûr en aucun cas être au courant des dégâts qu'il aura infligés aux batteries côtières. Le joueur soviétique pourra donner comme instruction à l'arbitre de ne pas les faire riposter aux navires allemands, à tout moment et autant de fois qu'il le voudra. Ceci pourra augmenter la confusion.

## 5. Options

Les éléments qui vont suivre reflètent la réalité historique et pourront être utilisés pour favoriser l'un ou l'autre camp si cela s'avère nécessaire pour maintenir l'équilibre du jeu (joueur de force inégale, mauvaise option prise au départ du jeu par l'un d'eux...).

## II. DOSSIER DE L'ARBITRE

### 1. Rôle de l'arbitre.

Son premier rôle sera de ménager le suspense. Il faut que le joueur allemand ne s'attende pas à rencontrer un croiseur lourd soviétique, et que le joueur soviétique soit persuadé qu'il aura le Tirpitz à affronter !

Il est bien évident que ce dernier va hurler au scénario déséquilibré... Il vous faudra rester ferme.

### 2. Contrôle de certaines armes soviétiques

C'est vous qui contrôlerez les batteries côtières, vedettes rapides et sous-marins soviétiques, avec les particularités suivantes :

#### a. Batteries côtières.

Leur priorité est le tir contre la terre. Elles n'ouvriront le feu contre les navires que si ceux-ci les engagent, en sélectionnant l'objectif le plus gros et le plus proche. Un délai d'une heure est nécessaire pour recommencer un tir contre la terre après avoir tiré sur des buts marins.

#### b. Vedettes rapides.

Leur mouvement ne sera pas transcrit sur la carte. Elles apparaîtront de manière abstraite lorsque la batterie côtière de Labaru aura été engagée.

- Un premier jet de dé (1d6) donnera leur secteur d'apparition par rapport à Labaru : 1, 2 = Sud ; 3, 4 = Est ; 5, 6 = Ouest.

- Un deuxième jet de dé donnera la distance par rapport au navire allemand le plus proche. Celle-ci sera égale à la distance de visibilité maximum, diminuée de ce jet de dé (=Km). Elles seront considérées comme ayant repéré les navires adverses. Elles ne peuvent intervenir de nuit.

repérés. Mais ils reprendront leurs routes aussitôt après. Ils ne feront surface que de nuit, et pour une heure maximum.

### 3. Conditions météorologiques

Les conditions météo seront données 12 heures à l'avance au joueur allemand, et 8 heures à l'avance au joueur soviétique.

- nuit de 22 heures à 06 heures.

- visibilité de surface de jour : 23 000 m

« « de nuit : 7 000 m

« « aérienne : 35 000 m

- couverture nuageuse de 2/10

- mer force 2, pouvant passer à 3.

## CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS SOVIETIQUES

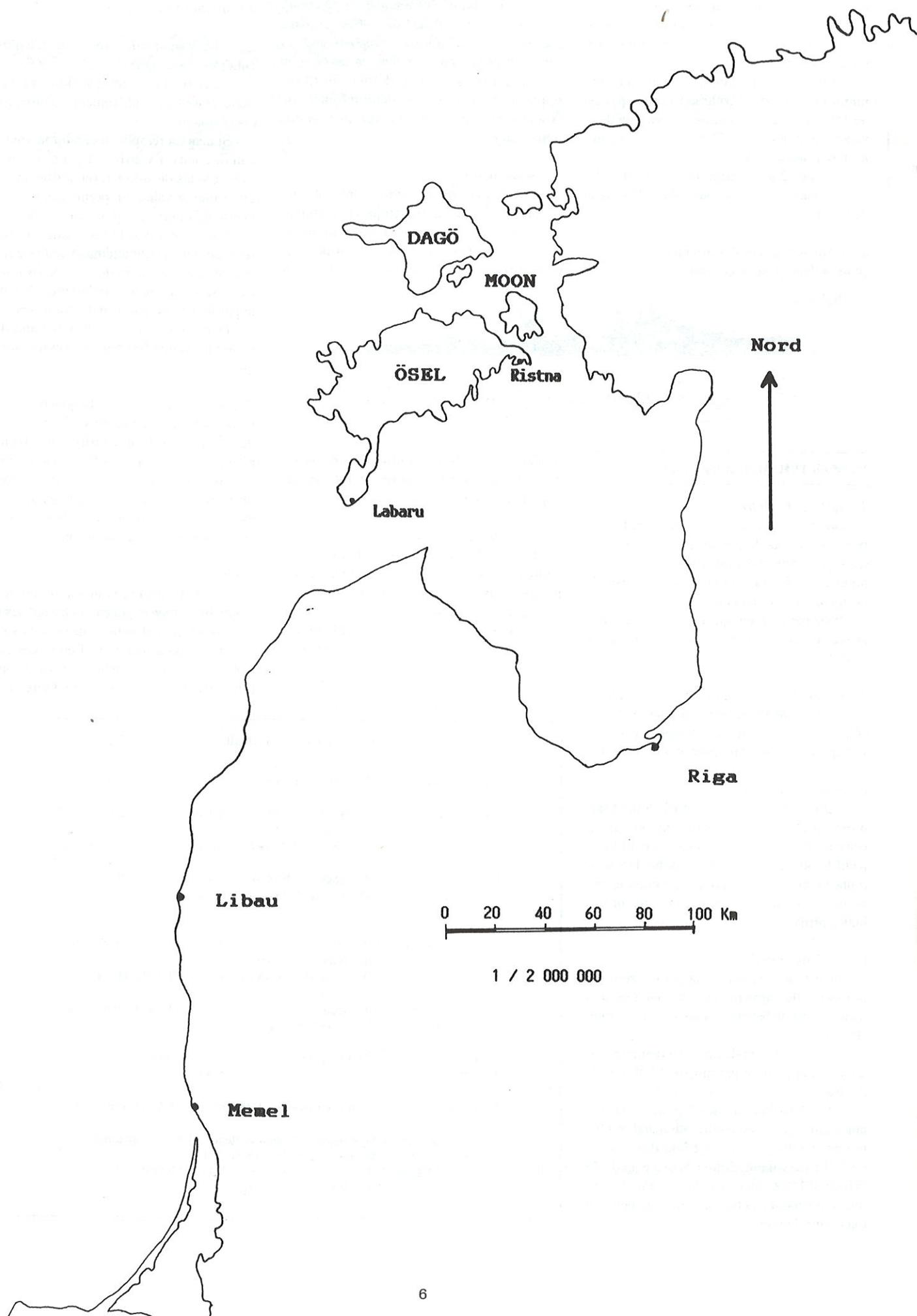
Type	Nom	Armement	Portée	Long	Vit	Pts	Taille
CL	Kirov	IX 180**	27000m	191m	35n	24	2
		VI 100aa	***				
		VI 45aa+VI T.533+90	mines+2 hydr. Be-2 (1 catap.)				
GC	Purga (Vikhr) (Burya)	II 100aa	15000m	84m	30n	0,9	5
		III mtaa+III T.450+	24 mines				
T	Gnevnyi	IV 130	22000m	113m	38n	1,8	4
		II 76aa	14000m				
		IV 37aa+II 20aa+VIII Mtaa+VI T.533+60 mines					
SM	Shch317 (323)	II 45aa		59m	13,5/8n	0,6	6
		VI T. 533 (10 torp.)					
Vedette		2 torp. de 533)			45n		
Navire march.				80m	10n	2,5	5
Hydravion BE-2		248km/h	autonomie : 1200 km	pts : 3,4	charge : 330 kg		

\* Rappel : on considère la largeur égale au 1/10ème de la longueur.

\*\* Pour le 180 mm, prendre la colonne 194-203

\*\*\* Torp. 533 : 4000m à 43n ; 8000m à 34n ; 12000m à 28n.

Torp. 450 : 3000m à 38n ; 6000m à 29n.



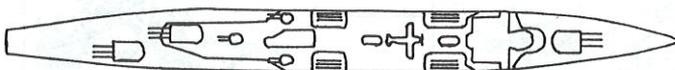
# Variations sur AMIRAUTE ... par Benoit Marconnet

- Le Leipzig avait été gravement endommagé par le s/m anglais Salmon, le 13 décembre 1939. Malgré de longues réparations, il ne pouvait donner plus de 25 noeuds de vitesse.

- Le Kirov était endommagé au moment des faits. Il démarrera la partie avec 5 points de dégâts.

- Pour le cas où un navire allemand viendrait à être suffisamment endommagé pour ne plus suivre le rythme de son escadre, il pourra être laissé à la traîne, mais obligatoirement sous l'escorte d'un autre navire non endommagé.

**Königsberg  
Karlsruhe  
Köln**



- Les conduites de tir soviétiques étaient très inférieures à leurs homologues allemandes. Elles auront un malus de 10% sur les chances de mettre au but.

- Les s/m soviétiques ont eu un rendement très faible avec leurs torpilles. On leur donnera un malus de 20% sur les chances de mettre au but, et un bonus de 10% à l'adversaire pour les chances de détection.

S'agissant du malus torpilles, le joueur soviétique n'en sera pas informé, il devra les lancer même s'il n'existe mathématiquement aucune chance de toucher du fait de ce malus.

Par ailleurs, jusqu'au milieu 1944, il était interdit de lancer plus de 2 torpilles à la fois.

- Les hydravions allemands (Ar 196) ne pourront être utilisés que pour la reconnaissance, la protection ASM et l'interception des hydravions soviétiques.

- Les hydravions soviétiques (Be-2) ne pourront effectuer que des missions de reconnaissance.

- Enfin, libre à vous d'utiliser les différentes options parues précédemment dans le Journal du Stratège, dans cette rubrique «Amirauté».

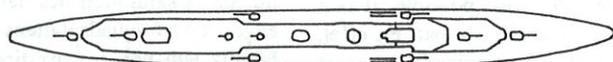
NDA : Si vous voulez (presque) tout savoir sur la flotte soviétique 1941-1945, lire les articles parus dans les numéros 15, 16 et 17 de «SIMULATIONS» (Simulations CORNEJO, BP 39, 55400 Etain).

## CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS ALLEMANDS

Type	Nom	Armement	Portée	Long	Vit.	Pts	Taille
CL	Leipzig (Nürnberg)	IX 150	25700m	166m	32n	13,7	3
		VI 88aa	17200m				
		VIII 37aa+XII T.533+120 mines + 2 AR-196 (1 catap.)					
CL	Köln	IX 150	25700m	170m	32n	17	3
		VI 88aa	17200m				
		VIII 37aa+XII T.533+120 mines + 2 AR-196 (1catap.)					
CL	Emden	VIII (VI) 150	16800m	150m	29n	14	3
		III 88aa	17200m				
		IV 37aa + IV T. 533+120 mines					
T	T2 (à T11)	I 105	15000m	82m	34n	0,9	5
		V 20aa+ VI T. 533					

Hydravions AR-196 310km/h autonomie : 1000km pts: 5 2charges ASM

## Emden



## WEEK-END "Amirauté"

(Mai 92)

Rappelons que Benoit Marconnet se propose d'organiser début mai de préférence, un de ses week-ends dont il a le secret. Les joueurs qui s'inscrivent à l'avance reçoivent un pré-dossier qui leur permet de commencer à préparer la partie qu'ils vont jouer. Contactez-nous vite pour réserver, cela se passera sans doute en Région Parisienne.

Suite de la page 29

- Les joueurs qui se seraient fait capturer leur premier astronef avant le quinzième tour n'ont bien sur qu'un crédit de quinze points.

- Les points économisés peuvent de nouveau être utilisés.

7/ REMARQUE

- Comme un astronef capturé, l'astronef nouvellement arrivée renferme et contrôle du matériel distinct du premier astronef (il faut donc les marquer de couleurs différentes).

- Il est évidemment possible de manipuler conjointement toutes ces pièces, mais la capture d'un des astronefs occasionnera instantanément la prise de contrôle du matériel marqué aux couleurs de cet astronef.

- Comme dans la règle classique, il est impossible de changer la couleur de ses pièces en les faisant passer d'un astronef à l'autre ou en le capturant.

8/ DONC...

... La variante «second astronef» est en général assez sanglante. Bon retour ou bonne continuation sur *Full Metal Planète*, et n'hésitez pas à écrire à LUDODELIRE si un détail de cette règle vous chagrine. Nous rappelons que des sachets contenant une armée complète supplémentaire de «F.M.P.» sont en vente pour la somme risible de 75FF terriens.

amicalement,

**TEX FLYTOX**

## AMIRAUTE ... GAGS

Et dire qu'il y en a toujours pour nous féliciter du choix de l'échelle de réduction de nos silhouettes ... Je cite :

"Vos silhouettes sont parfaites, l'échelle est particulièrement bien choisie, je m'en sers avec mes figurines de plomb quand le bon navire manque..."

ou encore : Mais comment avez-vous déterminé l'échelle de réduction de vos silhouettes "Amirauté", j'ai essayé de refaire les calculs, je n'obtiens pas des nombres entiers..."

Rappelons à tous nos amis et lecteurs, qu'un soir que la muse l'inspirait notre amiral de service eut tout simplement l'idée de choisir le célèbre 1/1958ème parce qu'... il était né en 1958 !!!