



Variations sur AMIRAUUTE

Série dirigée par Benoit MARCONNET depuis 1983

Nous restons, pour ce numéro encore du JDS, dans les mers nordiques. Promis, la prochaine fois nous nous retrouverons un peu plus au Sud pour essayer de nous réchauffer pendant l'hiver (le vrai, celui-là).

Le scénario de Philippe MORINEAU est simple, mais extrêmement intéressant car il y a une infinité de solutions possibles pour le déroulement et l'issue de la bataille. Il faut y mêler de la rigueur mais aussi une certaine dose d'intuition de la part de chacun des camps pour réussir la mission.

"EVASION DE NORVEGE", avril 1940 par Philippe MORINEAU

I. Thème du scénario.

Le thème du scénario est fictif. Il s'inspire de certaines situations historiques qui sont apparues pendant la campagne de Norvège au début de l'année 1940. Après la première phase de débarquement allemand en Norvège, des navires de la Kriegsmarine ont été confrontés au problème du retour vers les bases allemandes alors que la Royal Navy essayait de leur couper la retraite.

- placement

N'importe où sur le bord Est de la carte (vers le fond du fjord).

- mission

Rejoindre la haute mer (bord Sud-Ouest de la carte). Le franchissement du bord de la carte symbolisera la réussite de la mission.

2. Joueur britannique

- forces disponibles

Croiseur lourd Suffolk
Croiseur léger Manchester
3 destroyers type Glowworm
2 destroyers type Kelly

- placement

N'importe où sur le bord Sud-Ouest de la carte (vers l'entrée du fjord).

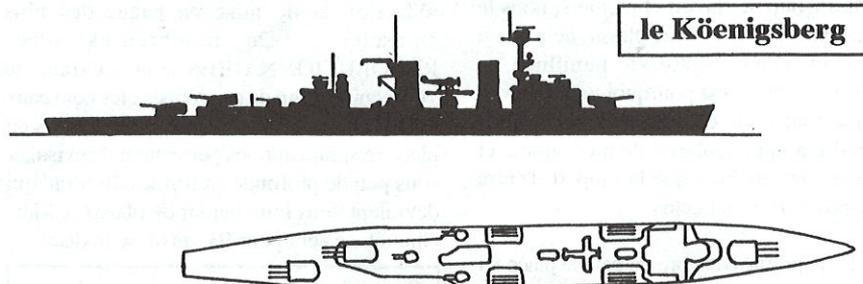
- mission

Intercepter une force de croiseurs allemands qui ont été signalés la veille au fond du fjord en train d'effectuer un débarquement de troupes.

- renseignements

Les navires signalés ont été identifiés comme un gros croiseur et un petit croiseur. D'autres navires sont présents (transport, cargos, ou ...?).

La nature exacte de tous ces navires n'a pas pu être déterminée par les reconnaissances aériennes de la veille.



II. Dossier des joueurs.

1. Joueur allemand

- forces disponibles

Croiseur de bataille Scharnhorst
Croiseur léger Königsberg

- renseignements

Une escadre de croiseurs et destroyers britanniques a été signalée à l'entrée du fjord (bord Sud-Ouest de la carte) par un avion allemand. Composition exacte inconnue.

sur 3615 AKELA,
*traquez et interrogez
les auteurs de nos scénars*

III. Dossier de l'arbitre.

1. Mise en place du jeu.

L'arbitre fera placer chaque camp sur différents exemplaires de la carte ci-jointe. Le jeu démarre à 15h00, et se terminera par la victoire du camp qui réussira sa mission.

2. Conditions météorologiques.

Nuit à partir de 18h00. Obscurité complète à 19h00. Le jour se lève à 08h00.

Visibilité de jour de surface : 12000 m

Visibilité de 18h00 à 19h00 : 8000 m

Visibilité de 19h00 à 08h00 : 6000 m

Visibilité de jour aérienne : 18000 m
Couverture nuageuse de 6/10, plafond à 3000 m

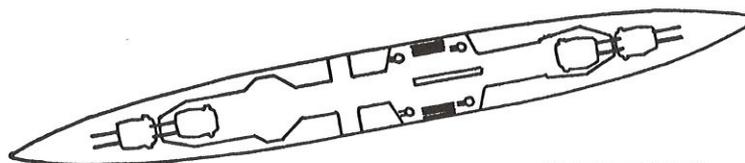
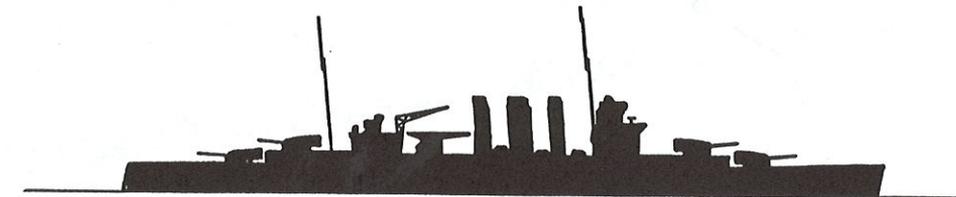
3. Les hydravions embarqués.

Il y a certaines restrictions à l'utilisation des hydravions embarqués sur les croiseurs.

- Compte tenu de la météo, de la topographie particulière du fjord, il y a 5% de chances qu'un hydravion se crashe pour chaque 1/2 heure de vol.

- Les vols de reconnaissance de nuit sont impossibles.

- Si l'hydravion doit rejoindre son croiseur alors que la nuit est tombée, il y a 50% de chances qu'il se perde. Possibilité pour le croiseur d'utiliser des lumières guidant l'approche de l'hydravion. A ce moment,



le Suffolk

l'hydravion peut rejoindre le croiseur à tout coup, mais la source de lumière est visible comme en plein jour.

4. Les communications radios.

Il est recommandé de jouer ce scénario avec au moins deux joueurs dans le camp britannique. Il est même possible de faire jouer trois "britanniques" et deux "allemands".

Dans ce cas, les règles habituelles de communication sont nécessaires : joueurs d'un même camp isolés et communiquant par messages écrits etc...

Pour ce scénario, une règle supplémentaire est proposée, car les parois des fjords sont toujours très abruptes, et perturbent beaucoup les transmissions radio, contrairement à ce qui se passe en haute mer :

- même si une droite tracée entre l'émetteur et le récepteur ne recoupe pas de zones terrestres, il y a 20% de chances que le message ne passe pas.

- si cette droite traverse une zone terrestre (par exemple l'île centrale), il y a 50% de chances que le message ne passe pas.

- dans tous les cas, il y a 5% de chances que l'adversaire intercepte le message.

IV. Caractéristiques des armements.

Les caractéristiques des navires et des hydravions catapultables sont donnés dans le livret de jeu "Amirauté" de Paul BOIS.

Un scénario Philippe Morineau, présenté et testé lors du Congrès des Bellitudistes à Commercy 92.



le Scharnhorst

