



AMIRAUTE



Compte-rendu d'une partie réalisée sur le scénario N°2 :
LA BATAILLE DE KOH-CHANG
(par Francis Houard)

Cette bataille fut le point culminant de la courte guerre qui opposa la Thaïlande aux forces françaises basées en Indochine, en décembre 1940 et Janvier 1941, (voir à ce propos le numéro 9 du Journal du Stratège). Le traitement de cet évènement sous forme de partie d'"Amirauté" donna ceci:

A l'aube du 17 Janvier 1941, deux capitaines de vaisseaux (deux joueurs) français tentaient de surprendre le commandant de l'escadre Thaïlandaise ancrée dans la baie de Koh-Chang. L'un des Français disposait du croiseur léger La Motte-Picquet et des deux avisos Marne et Tahure, l'autre joueur recevant les avisos coloniaux Amiral-Charner et Dumont-d'Urville.

Le commandant siamois, pour sa part, depuis l'arrière du garde-côtes cuirassés Dombury, pouvait observer l'Ahidéa, un navire identique, alors que par tribord, il pouvait voir le torpilleur Trat; les deux autres torpilleurs Songkla et Cholbury mouillaient derrière une île de l'archipel.

A 6 heures, la flotte française se scinda (1), espérant ainsi encercler les navires ennemis. Malheureusement, ils suivaient une mauvaise route, filant droit sur la flotte adverse.

Manifestement, les deux avisos coloniaux avaient dû prendre une route plus au nord, tandis que le reste de la flotte devait piquer plus à l'est afin de contourner les îles.

Cette erreur permit au torpilleur Trat de repérer le La Motte Picquet dès 6 H 50 (2), et de diffuser l'alerte immédiatement. Les Français, d'un coup, venaient de perdre l'avantage de la surprise!

A 7 H 00, les Thaïlandais se mirent en mouvement pour atteindre leur vitesse maximale un quart d'heure plus tard.

Cependant, le La Motte Picquet en avance sur les deux avisos Marne et Tahure, tira sans succès sur le Trat, puis pointait ses canons sur les torpilleurs Cholbury et Songkla. Ceux-ci ne résistèrent pas longtemps à ce déluge de feu et d'acier et sombrèrent rapidement (3) et (4).

A l'opposé, le Dumont d'Urville le repérait les deux gardes-côtes cuirassés filant au Nord-Ouest. Les deux avisos coloniaux tentèrent alors de les surprendre en passant chacun d'un côté de l'île (notée (A) sur la carte). Sans doute ne se rendaient-ils pas compte de la puissance de feu des navires ennemis. De son côté, le commandant thaïlandais refusait de disperser ses navires et en vieux loup de mer, il déjouait la manoeuvre française en piquant plein sud sur le Dumont d'Urville.

Après un bref combat, celui-ci sombra avec son équipage (5).

A l'Ouest de cela, le Trat engageait vaillamment une lutte inégale avec le La Motte-Picquet et les deux avisos, ces derniers étant très en retrait du croiseur léger à cause de leur vitesse faible. L'affrontement permit de retarder le La Motte Picquet et de l'empêcher de rechercher les gardes-côtes; de plus, en zigzagant pour éviter les tirs du Trat, le croiseur léger heurta un des nombreux récifs présents dans cette zone (6), heureusement sans grands dommages. Peu après le Trat réussit à couler le Marne (7) avant de sombrer lui-même sous les coups du La Motte-Picquet (7); ce dernier manoeuvrant en tous sens pour trouver les gardes-côtes.

(précisons que les communications n'étaient pas des meilleures entre les deux joueurs français)

Soudain, le croiseur léger eut la désagréable surprise de se trouver à courte distance des canons de 203 mm de l'Ahidéa qui venait, avec le Dombury, de détruire le Dumont d'Urville peu de temps avant. Ce fut une véritable boucharie que je refuse de relater à travers ces lignes (je pense aux estomacs fragiles!). Le La Motte-Picquet n'eut même pas le loisir d'éperonner l'Ahidéa il coula corps et biens (8).

Il n'avait pas fallu une heure pour permettre à l'escadre siamoise de détruire la flotte française. A 7 H 45, l'avisos colonial Amiral-Charner et l'avisos Tahure, les seuls survivants du côté français, rompaient le combat (9).

Les pertes furent les suivantes :

côté français
- croiseur léger La Motte-Picquet
- avisos colonial Dumont d'Urville
- avisos Tahure

côté siamois
- torpilleurs : Trat, Cholbury et Songkla.

note : Les chiffres indiqués entre parenthèses dans le texte permettent de se reporter à la carte, où sont illustrés les différents mouvements effectués.



scénario N°3 :

GUET-APENS EN MER BALTIQUE

(Benoit Marconnet)

Thème général

Ce thème totalement fictif, prend prétexte de la guerre russo-finlandaise de l'hiver 1939-40. Les flottes sont très disparates, ce qui entraîne un scénario peu complexe. Il ne prend également tout son sens qu'en faisant intervenir deux joueurs pour le camp russe.

Le combat met aux prises la flotte finlandaise contre une partie de la flotte russe de la Baltique, au large des côtes finlandaises.

