



AMIRAUTE



Les pertes furent les suivantes :

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

côté siamois
- torpilleurs : *Tnat, Cholbun 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 :

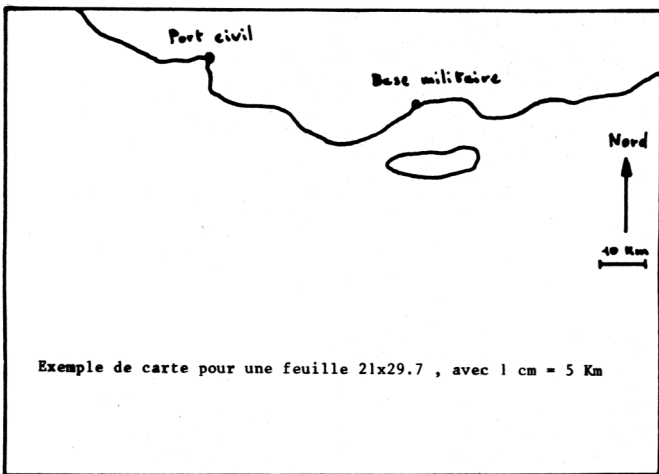
GUET-APENS EN MER BALTIQUE

(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 un 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.



**REGLES SPECIFIQUES
ET MODALITES D'ARBITRAGE**

- Carte

La carte sera dessinée sur une feuille 21x29,7, prise horizontalement avec la direction du Nord parallèle à un petit coté.

Une côte quelconque sera tracée le long de la bordure nord de la feuille. Au tiers ouest, on placera un point figurant un port de commerce ; au deuxième tiers, on représentera de manière identique la base navale finlandaise, lieu de stationnement des navires de guerre finlandais.

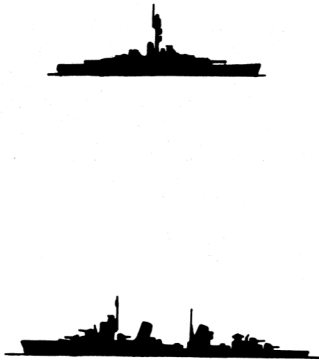
L'échelle sera de 1cm pour 5km.

- Placement des joueurs

Le Finlandais est au port, les russes sont sur la carte comme ils le désirent, mais hors de vue des côtes finlandaises pour leur premier tour.

- Météo

La mer est de force 5. Toutes les 15 minutes, l'arbitre tirera au dé la visibilité qui pourra être ainsi réduite. A un dé de 1 à 6 correspondra une visibilité de 15 à 20 kilomètres.



scénario n°3 : Cuet-apens en Mer Baltique
par B. 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 un peu complexe. Il ne prend également tout son sens qu'en faisant intervenir deux joueurs pour le camp russe.

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

Dossiers des joueurs

- Joueur(s) finlandais

. forces disponibles (pouvant être distribuées entre deux joueurs ou un seul)

Gardes-côtes cuirassés : Vainamoinen et Ilmarinen (navire amiral)

Sous-marins : Vetehinen, Vesihiiisi et Iku-Turso

. renseignements et mission possible

La flotte russe de la Baltique est composée de deux cuirassés anciens, un croiseur lourd moderne et plus d'une dizaine de destroyers dont certains très récents. Il est donc exclu pour le finlandais d'engager le combat face à une flotte russe très supérieure. Par contre, une intervention de courte durée, près des côtes finlandaises, face à une escadre russe peu importante, est parfaitement réalisable.

- joueurs russes

. forces disponibles

1er joueur : Croiseur lourd (CL) Kirov

Mouilleurs de mines Amour, Kobtschik et Pioneer

2ème joueur : Cuirassé (CU) Marat

Destroyers (DD) Leningrad, Minsk et Kiev

. renseignements

La flotte finlandaise est composée de deux gardes-côtes cuirassés. Le reste comporte uniquement des sous-marins et de petits navires (mouilleurs de mines, dragueurs, vedettes lance-torpilles). L'ensemble de la flotte reste la plus part du temps au port.

. mission

La flotte finlandaise, très inférieure en nombre, ne prendra jamais le risque d'un affrontement avec les deux, ou même un, cuirassés soviétiques. La flotte russe, dont le but est d'éliminer les deux gardes-côtes cuirassés finlandais, devra donc provoquer la sortie de ces deux navires en leur présentant un appât à leur portée, puis en faisant intervenir une deuxième force.

La flotte n°1 (Kirov et mouilleurs de mines) simulera la pose d'un champ de mine au large d'un port de commerce important finlandais, pour provoquer l'intervention des gardes-côtes cuirassés. La deuxième force (Marat et DD) ne devra pas être repérée tant que le piège n'a pas fonctionné.

Ultime recommandation : la flotte devra limiter ses pertes au maximum car la marine soviétique commence seulement à se redresser après la révolution de 1917 et les unités importantes sont peu nombreuses.

Caractéristiques des armements

L'arbitre pourra donner tous les renseignements demandés sur les caractéristiques des navires en possession de l'adversaire (sans préjuger de leur utilisation).

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
Finlande							
garde côte cuirassé (GCC)	Vainamoinen	IV 254	32000m	93m	15n	12	3
	Ilmarinen	VIII 105aa	17000m				
sous-marin (S/M)	Vetehinen	I 76	14000m	63m	15/9n	0.5	5
	Vesihiiisi	IV T533 (8 torpilles max.)					
	Iku-Turso						
U.R.S.S.							
cuirassé (CU)	Marat	XII 305	36000m	189m	23n	52	1
		XVI 120	18000m				
		X 75aa	15000m				
croiseur lourd (CL)	Kirov	IX 180	29000m	192m	33n	23	2
		IV 100aa	15000m				
		VI T533					
destroyer (DD)	Leningrad	V 130	19000m	134m	36n	3.2	4
	Minsk	VI T533					
	Kiev						
mouilleur de mine (MM)	Amour	I 120	18000m		13n	3	4
		320 mines					
	Kobtschik	II 100	15000m		14n	0.4	5
		Pionner	70 mines				

- Communications entre les joueurs

Les communications entre les joueurs soviétiques se feront par l'intermédiaire de messages à l'arbitre. Le retard à la transmission de ces messages sera de 5 minutes (dé 1 à 3) ou 10 minutes (dé 4 à 6) (voir articles précédents).

Tout navire en vue des côtes finlandaises aura sa position retransmise au joueur finlandais avec un retard de 5 minutes.

- Intervention du Finlandais

Le joueur finlandais pourra quitter sa base avec ses gardes-côtes et avec ou non ses sous-marins, 5 minutes après que le premier navire soviétique lui ait été signalé (quelque soit son type). Il y aura donc un délai minimum de 10 minutes (5+5) entre l'arrivée en vue des côtes d'un navire soviétique et le départ des finlandais. Ce départ n'est absolument pas une obligation.



Toutes remarques, critiques ou suggestions concernant cette série d'articles, à adresser à : Benoit Marconnet, Journal du Stratège, 20 rue P.Vautier 55200 Lérerville.