

Le scénario proposé ci-dessous nous a été aimablement proposé par Monsieur Borrel et tout son équipage de joueurs passionnés. Nous les en remercions vivement et espérons que d'autres lecteurs n'hésiteront plus à nous faire parvenir leurs réalisations, sous quelque forme que ce soit.

A propos de scénario justement, nous comptons d'autant plus sur vous tous pour alimenter la rubrique, que notre rédacteur habituel : Benoit Marconnet est contraint à quelques vacances forcées suite à l'événement annoncé ci-contre

THEME DE L'ADMIRAL SCHEER

Sur les bases d'Amirauté, et avec quelques adaptations, il s'agit d'un thème complexe évoquant la croisière de l'"Admiral Scheer" (AS) et des corsaires allemands dans l'Atlantique Sud et l'Océan Indien au début de 1940.

SOURCES

- * Le raid de l'AS. aux éditions France-Empire
- * Le raider 16. des Editions maritimes et d'Outre mer.
- * Les habituels récits de guerre sous-marine et d'histoire navale ...

JOUEURS

Il faut 2 joueurs confirmés dans chaque camp et un arbitre patient.

LE LIEU

Nous avons collé 1 feuille 1/2 de papier de couturière carrangé à 1 cm.

1cm = 30 km ; ce qui fait 5000x2000 km. La mer est grande!

5 continents y sont représentés :

L'Amérique du Sud avec 2 ports : Belim et Rio.
* couleur rouge et loto de 1 à 20.

L'Afrique du Sud avec 2 ports : Le Cap et Durban.
* couleur verte et loto de 21 à 40.

Madagascar avec 1 port : Tuléar.
* couleur blanche et loto de 41 à 60.

Les Indes avec 2 ports : Bombay et Madras.
* couleur jaune et loto de 61 à 80.

L'Australie avec 2 ports : Sydney et Perth.
* couleur bleue et loto de 81 à 100.

La signification des couleurs et lotos sera donnée au chapitre suivant.

LA NAVIGATION COMMERCIALE

Nous sommes au début de 1940 et il existe un vaste trafic de cargos et de convois.

* Le Convoi : 9 cargos + 1 pétrolier placé dans un port d'Australie le 1er jour, il doit faire escale à Durban, y rester 24 heures et repartir pour l'Angleterre.

* Les Cargos : Il y a un trafic local (d'un continent à l'autre sur la carte) et un trafic constant vers l'Angleterre (G.B.). Les cargos partis de l'un des continents naviguent vers la G.B. qu'ils sont censés atteindre lorsqu'ils arrivent au bord supérieur G de la carte, à l'ouest de l'Afrique.

Tous les jours, à 0h00, l'arbitre tire 1 loto qui indique le port de départ d'un cargo pour la Grande-Bretagne : par exemple, un 12 signifiera le départ d'un cargo depuis le Brésil, un 45 depuis Madagascar, etc ...

Deux autres lotos donneront respectivement le point de départ et le point d'arrivée d'un cargo du trafic local ; par exemple : 30-61 signifiera qu'un cargo part d'Afrique à destination des Indes.

Si bien que tous les jours, à 0h00, apparaissent 2 cargos qui naviguent à 10 nœuds, l'un vers l'Angleterre et l'autre vers un autre continent. S'ils font bonne traversée, c'est-à-dire s'ils la font dans les délais les plus courts, ils rapportent 5 points aux Anglais, sinon, chaque jour de retard (tempête, déroutement, etc ...) fait perdre 1 point.

Pour ne pas se perdre dans la foule des cargos qui recouvrent très rapidement la carte, nous avons utilisé l'astuce suivante : chaque cargo était représenté par une épingle de couleur indiquant sa destination ; par exemple : bleue pour Brésil-Australie, Vert pour Indes-Afrique, et ainsi de suite !
Pour les cargos naviguant vers la G.B, nous utilisons des épingles de forme différente qui indiquent cette fois, leur port de départ. Malheureusement, les corsaires allemands veillent soigneusement sur les océans et bien peu arrivent sains et saufs.

LE CAMP ALLEMAND

ADMIRAL SCHEER

Nous l'avons porté à 40 points et il transporte un Arado 196 qui peut effectuer plusieurs vols par jour.

Il a en réserve 600 coups de 280mm et peut tenir la mer pendant 21 jours à sa vitesse économique de 20 nœuds. Tous les jours, il doit émettre un message vers Berlin.

4 RAIDERS

Nous avons mis en scène les : Komet, Orion, Atlantis, Pinguin. Chacun porte 6 canons de 150 dont 3 seulement peuvent tirer de chaque bord, ainsi que 6 tubes lance-torpilles (3 de chaque côté). Vitesse : 17 nœuds ; Valeur : 7 pt. Eux aussi peuvent tenir la mer pendant 21 jours.

2 seulement portent un avion qui n'a droit qu'à un vol par jour et un seul transporte des mines qu'il peut déposer en eaux peu profondes (un carreau contenant de la côte).

6 Sous-marins type VII

Ils portent chacun 14 torpilles, tiennent la mer pendant 21 jours et ne peuvent s'approcher en plongée de la côte (un carreau contenant de la côte).

2 RAVITAILLEURS

En fuel et en munitions. Si les Anglais les découvrent et les coulent, un nouveau ravitailleur arrive au bout de 8 jours à l'ouest de l'Afrique. Ils doivent signaler au départ à l'arbitre les points de ravitaillement. Toute modification entraîne des échanges radios qui risquent d'être interceptés par les Anglais.

POUR INTERCEPTER LES CARGOS

Les Allemands comptent sur la chance, les vols de reconnaissance, les espions qui infestent les ports et qui signalent 1 départ de cargo sur 2, sans toutefois indiquer sa destination. Si un cargo est intercepté, il émet un message de détresse qui est traité comme suit :

loto de 1 à 25 : je suis attaqué par tel navire.

Loto de 26 à 50 : je suis attaqué.

Loto de 51 à 100 : message non-reçu ...

Evidemment, les Allemands ne savent pas si le message a été perçu ou pas.

Si le cargo est torpillé par un sous-marin en plongée, on admet qu'il sombre sans avoir pu émettre quoi que ce soit.

Les Allemands peuvent également arraisonner le cargo (sauf avec un sous-marin) et dans ce cas, obtenir de l'arbitre quelques renseignements supplémentaires (forcément vagues!). Dans ce cas, ils doivent rester immobiles 4 heures auprès de leur proie. Après arraisonnement, ils peuvent soit couler le cargo, soit le diriger vers l'Allemagne en l'envoyant vers le bord supérieur de la carte à l'ouest de l'Afrique. Bien sûr, les Anglais aussi peuvent l'intercepter en route ...

* 1 cargo coulé rapporte 5 points aux Allemands.

* 1 cargo acheminé en Allemagne leur rapporte 10 points.

Lorsqu'un cargo disparaît sans avoir pu signaler sa mésaventure, l'arbitre l'apprend aux Anglais après plusieurs jours (à sa convenance).

LE CAMP ANGLAIS

L'ordre de bataille est le suivant :

Cuirassé : Queen-Elisabeth avec un Walrus. Il tient la mer 10 jours.

Croiseurs lourds (CL) : le Norfolk et le Suffolk lesquels portent chacun 1 Walrus et tiennent la mer 15 jours.

Croiseurs légers : les Dido, Belfast et Southampton qui tiennent la mer pendant 15 jours.

Il y a aussi 10 destroyers qui tiennent la mer 5 jours et dont 4 sont au départ affectés à la protection du convoi initial.

Au début du jeu, les navires anglais sont tous au port où on les dispose par un tirage de lots exceptés les 4 DD qui escortent le convoi. A la rigueur, le joueur anglais peut positionner les 6 DD restants à sa guise ou exiger qu'ils soient groupés en flotille.

Les jours de mer sont comptés à vitesse économique de 20 nœuds, à 30 nœuds, la consommation double ... les DD dont l'autonomie est faible peuvent se ravitailler au pétrolier du convoi (ainsi que tout autre navire) ou à 1 croiseur ou au cuirassé (N.D.L.R : par beau temps ...).

Le remplissage des soutes d'un DD enlève un jour de mer au navire où il se fournit.

Le décompte des consommations s'effectuera à l'aide d'un petit tableau de consommation que l'on tient à jour chaque soir de jeu (en abscisse, les jours qui passent et en ordonnée, les navires considérés).

Même chose pour les Allemands d'ailleurs

LE DEBUT DU JEU

A la déclaration de guerre, les Anglais sont au port après tirage des lots, ils confient à l'arbitre 3 cargos de couleurs différentes que celui-ci place dans une des 6 zones après tirage de dé. Les Allemands sont en mer et placent les navires par zone et par tirage de dé également. En outre, l'arbitre retranche à chacun de leurs navires de 1 à 6 jours de mer par tirage de dé. le jeu commence à 0h00 le 1er jour.

QUELQUES DETAILS

* Dans chaque continent, il n'y a qu'un seul avion de reconnaissance (autonomie de 1200 kilomètres) et qui a droit à un vol par jour.

* La météo est tirée tous les jours à 0h00. Il y a peu de forces 8 à 12 que l'arbitre place toujours dans les zones du Sud ; de fait, il fait presque toujours beau dans les zones vers l'Equateur!

* Les Anglais disposent d'un bon service gonio et bénéficient de la table d'Amirauté.

* Les Allemands, par contre, ne reçoivent par radio que des renseignements très imprécis (l'arbitre décide).

Puisque vous avez tout bien compris, bon amusement à tous !!!

ce scénario a été testé et réalisé par :

§Antoine Borrel
§Benjamin Borrel
Philippe Borrel
François Huchet
Raphael Viollet

Bref, on était pas trop de 5 pour imaginer tout cela!

