

VARIATIONS sur AMIRAUTE

Série proposée par Benoît MARCONNET

"ALEOUTIENNES - 1943"
par Philippe VASSILIADIS

Contexte historique.

(cf la revue "Connaissance de l'Histoire", n° 31)

Lorsqu'en ce début de l'année 1943 les principales forces navales, aussi bien américaines que japonaises, se trouvèrent massées dans le Pacifique sud autour de Guadalcanal, dans les Salomons, les deux belligérants devaient mobiliser des unités un peu partout sur cet immense champ de bataille qui est l'Océan pacifique.

Ainsi, tout au Nord, dans les Aléoutiennes, les américains s'efforçaient de chasser les japonais de deux flots sans importance, Attu et Kiska, qui avaient été pris pour servir de diversion à l'attaque de Midway, un an auparavant.

Les américains mobilisèrent 124 000 hommes en 1943, construisirent des bases aériennes (casuellement car dans ces régions, le mauvais temps clouait le plus souvent les avions au sol), et entreprirent de faire le blocus avec des croiseurs, destroyers et sous-marins des garnisons japonaises, les canonant de temps à autre.

Le thème du scénario.

Historiquement, le 26 mars 1943, une escarmouche opposa les américains et les japonais. Voici ce qu'il en fut réellement : un convoi japonais fortement défendu tenta de briser le blocus pour ravitailler les assiégés. En début de matinée, le 26 mars, une petite "task force" américaine, qui croissait au large des îles du Commandeur, l'aperçut. Le combat s'engagea durant toute la matinée sans qu'il y ait de pertes d'un

côté ou de l'autre. Cependant, les japonais furent contraints de rebrousser chemin avec leurs transports intacts et encore pleins : le blocus a tenu bon.

Dossiers des joueurs.

Par rapport à la vérité historique, un certain nombre d'aménagements sont nécessaires. Ainsi, les forces en présence ont été modifiées. Pour vous permettre de retrouver les conditions réelles, les navires ou avions qui n'ont pas réellement participé au combat sont suivis d'un (*).

Enfin, les noms et la classe exacte des destroyers U.S. ou japonais n'ont pu être retrouvés. Ceux indiqués ici le sont pour les besoins du scénario (leur nombre cependant est conservé).

- Joueur américain.

(contre amiral Charles H. Morris)

. Forces disponibles.

Croiseurs légers Richmond (navire amiral) et Savannah*.
Croiseur lourd Salt Lake City.
Destroyers Mustin, Buck, Grayson et Edison.
3 Catalina* basés à Adak.

. Mission.

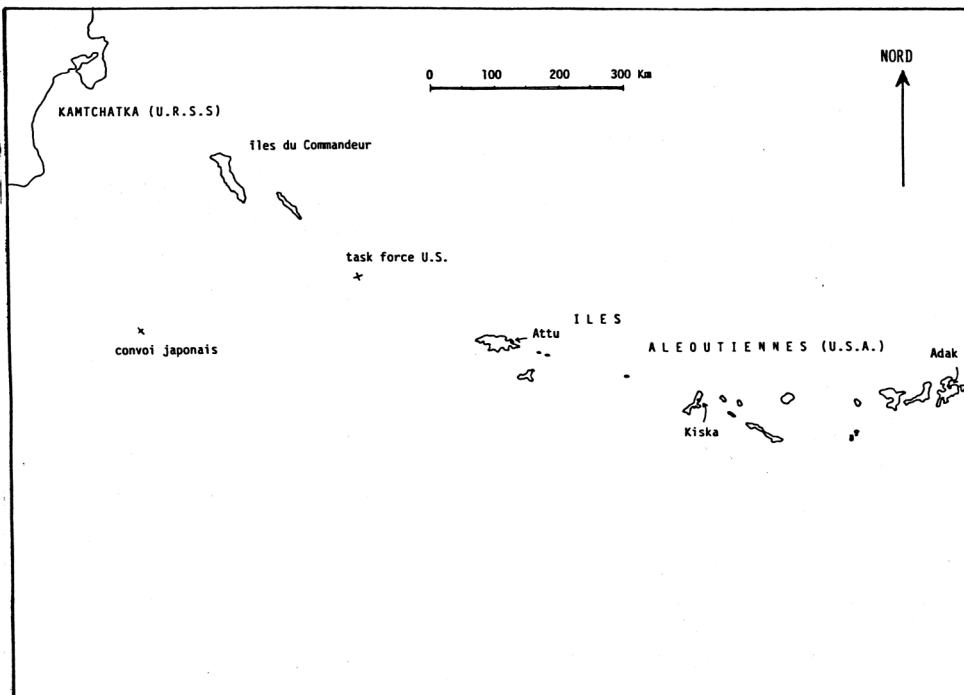
Patrouiller au Sud des îles du Commandeur, pour réaliser un blocus des îles tenues par les japonais : recherche et destruction d'un éventuel convoi japonais.

- Joueur japonais.

(vice amiral Boshiro Hosogaya)

. Forces disponibles.

Croiseurs lourds Nachi et Maya.
Croiseurs légers Tama et Abukuma
Destroyers Sisonome, Uranami, Oboro et Inaduma (classe Fubuki).
Deux transports.



. Mission.

Ravitailer discrètement les files de Kiska et Attu, au travers du blocus américain.

Transport n° 1 pour Kiska (3 heure de temps de débarquement).

Transport n° 2 pour Attu (6 heures de temps de débarquement)

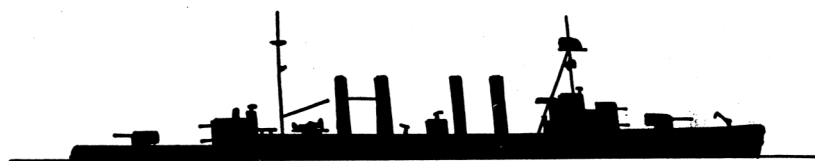
Modalités d'arbitrage.

Le jeu commence le 26 mars 1943, à 7 heures du matin.

Les conditions météo sont les suivantes, au départ du jeu :

Caractéristiques des avions engagés

type	nom	vitesse	autonomie	points
<u>U.S.A.</u>				
Hydravion de reconnaissance				
	Catalina PBY	280 Km/h	3800 Km	5
	Kingfisher	250 Km/h	1300 Km	3,4
<u>JAPON</u>				
Hydravion de reconnaissance				
	Pete	370 Km/h	740 Km	4,9



Richmond



Nachi

- mer de force 4.

- couverture nuageuse de 6/10ème avec un plafond bas (un repérage par avion a 60 % de "chance" d'échouer).

- visibilité de jour : 18 km entre 9 heures et 17 heures, 9 km de 6 à 9 heures et de 17 à 20 heures. Visibilité de nuit de 1 km.

Les positions des forces au départ sont indiquées sur la carte. Cette carte correspond à celle proposée, agrandie par 2, pour avoir une échelle de 1 cm pour 50 Km. Dès qu'il y a combat, l'arbitre fera jouer sur d'autres feuilles à une échelle plus adéquat (1 cm pour 2 Km, ou pour 5 Km, par exemple).

En raison de la difficulté que rencontrera certainement le joueur américain pour repérer le convoi japonais, l'arbitre devra intervenir si le besoin s'en fait sentir pour relancer la partie. Divers modes d'interventions sont possibles :

- Améliorer les conditions météo.
- Donner des Catalina de reconnaissance supplémentaires.

- Prévoir des repérages goniométriques, des renseignements par sous-marin... à la discrétion de l'arbitre.

- Aviser le joueur américain dès que des navires japonais sont au mouillage dans l'une des files (le motif peut être : espionnage, reconnaissances aériennes automatiques des files, indépendamment du jeu ...)

Caratéristiques des navires engagés

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
<u>U.S.A.</u>							
Croiseurs légers (cl)							
	Richmond	X 152 VI 76aa VIII mtaa + VI T 533 2 catapultes et 2 avions Kingfisher	26 000 m 16 000 m	169 m	33 n	17	3
	Savannah	XV 152 VIII 127aa XVI 28aa + VIII mtaa 2 catapultes, 4 avions Kingfisher radar de surface de portée 28 000 m	26 000 m 14 500 m	185 m	32 n	38	2
Croiseur lourd (CL)							
	Salt Lake City	X 203 VIII 127aa VIII 25aa 2 catapultes, 4 avions Kingfisher	31 000 m 14 500 m	174 m	32 n	20	2
Destroyers (DD)							
	Mustin (413) Buck (420)	V 127 IV 28aa + VIII T 533	17 500 m	107 m	36 n	1,8	4
	Grayson (435) Edison (439)	IV 127 VI mtaa + X T 533	17 500 m	106 m	36 n	1,8	4
<u>JAPON</u>							
Croiseurs lourd (CL)							
	Nachi	X 203 VIII 127aa VIII 25aa + IV mtaa + XVI T 610 2 catapultes, 3 avions Pete	31 600 m 20 000 m	192 m	34 n	30	2
	Maya	X 203 VIII 127aa VIII 25aa + IV mtaa + XVI T 610 2 catapultes, 3 avions Pete	31 600 m 20 000 m	192 m	34 n	33	2
Croiseurs légers (cl)							
	Tama Abukuma	VII 140 II 76 VI mtaa + VIII T 610 1 catapulte, 1 avion Pete	22 400 m 11 800 m	152 m	36 n	14	3
Destroyers							
	Sisonome Uranami Oboro Inaduma	VI 127 II mtaa + IX T 610	20 000 m	112 m	34 n	2,1	4
Transports							
	n° 1	III 25aa		125 m	14 n	3,4	3
	n° 2	VI mtaa		145 m	14 n	4	3