

AMIRAUTE



de protection anti-sous-marine.
- trait plein pour les missions aériennes (bombardement, couverture de chasse, transfert, transport).

- trait pointillé pour les missions de reconnaissance.

Attention, ces trois dernières conventions n'interviennent que sur le calque des missions aériennes ; car j'ai oublié de préciser qu'on utilise 2 calques superposables pour chaque camp: un pour les missions maritimes, l'autre pour les aériennes!

Autre petit truc très utile, quand vous tracez les routes de vos flottes ou escadrilles, pensez à les graduer d'heure en heure par un petit trait perpendiculaire, ce qui permet de s'y retrouver immédiatement.

NOTE IMPORTANTE: Comme chaque trait peut représenter plusieurs unités, il convient de donner à chacun un code (ex: T.F.1, pour Task Force 1 ou force d'attaque navale 1), auquel correspondra un ordre écrit annexe.

Ces ordres écrits doivent porter un certain nombre de précisions pour chaque trait (ou chaque mission):

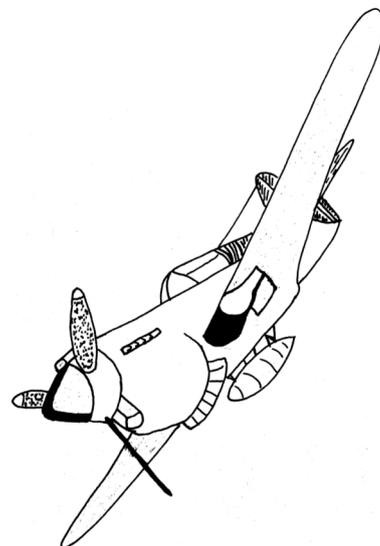
- pour les navires (guerre ou transport), un croquis à l'échelle de la disposition des navires au sein du groupe, les mesures prises pour la défense ASM et AA.

- pour les missions aériennes, il convient de noter l'heure de décollage, l'effectif engagé, le tonnage des bombes emportées,

heure d'arrivée sur l'objectif, les cibles prioritaires et les autres, altitude du bombardement, l'heure de retour à la base. Tout cela fait certes beaucoup, c'est la raison pour laquelle il vaut mieux jouer par équipe ;

il nous restera à voir la progression des troupes à terre et le débarquement, mais comme nous l'avons profondément modifié ce sera pour une autre fois, le temps de contacter l'auteur Mr Paul Bois, pour obtenir éventuellement son agrément...

Une fois toutes ces "modalités" accomplies, les joueurs remettent respectueusement leurs parchemins à l'heureux arbitre en espérant que le sort leur sera favorable alors que ce dernier accomplit déjà sa noble tâche de coordinateur en superposant les différents calques, comparant les ordres de mission et tranchant dans le vif chaque litige...



Hubert Bretagne

Reprise de notre grand feuilleton à épisodes: Guadalcanal

Le dernier article a pris fin juste au moment crucial où 108 bombardiers en piqué américains SBD et 60 chasseurs Wildcat rencontrent "par hasard" 24 Zéros, 24 bombardiers en piqué Val et 6 torpilleurs Kate japonais du P.A. "Hiyo". Le combat est furieux, mais cesse vite, les chasseurs américains économisent leurs munitions pour "Autre chose", et les Japs préfèrent abrégé cette discussion avec un partenaire bien trop musclé!

"Autre chose", ce fut le malheureux Porte-avions "Hiyo" escorté certes, ce qui ne l'empêcha pas de recevoir 18 colis de 500 kilos qui firent les ravages que l'on pense ; il s'enfonça donc dans la mer de corail, en échange de 30 avions américains qui ne reverraient jamais plus leur base!

De son côté, le raid japonais moins chanceux, ne rencontre pas le convoi de troupes américain et apprenant la perte du Hiyo entre-temps se dérouta pour aller se poser sur Bougainville en partie reconstruit entre-temps! Le reste de la journée fut heureusement calme, ce qui permit au Japonais de débarquer un convoi de troupes qui porta la garnison de Guadalcanal à 14000 hommes. Les forces maritimes japonaise du secteur totalisaient maintenant 6CL et 7DD.