

Série proposée par Benoît MARCONNET



VARIATIONS sur AMIRAUTE

WAKE (décembre 1941)

Le 7 décembre 1941, les Japonais attaquèrent la flotte américaine du Pacifique, à Pearl Harbour. Simultanément, ils commençaient leurs opérations de conquête de l'Asie du Sud-Est en débarquant des troupes en Thaïlande et en Malaisie.

Pour protéger leur zone d'opération militaire, ils devaient également contrôler les différentes îles et atolls du Pacifique central entre le Japon et les territoires américains des îles Hawaï. La plupart de ces archipels était déjà sous contrôle japonais sauf deux, Guam et Wake, possessions américaines. Les Japonais devaient donc éliminer ces deux épines dans leur système défensif en les prenant d'assaut dès le début des hostilités.

Les deux scénarios qui seront présentés successivement retracent l'attaque de Wake par des forces navales japonaises et l'héroïque défense des Marines américains.

WAKE I

Première partie : "L'héroïque défense des Marines américains (10 décembre 1941)"

Par Philippe VASSILIADIS.

Thème du scénario.

Le 10 décembre 1941, les japonais attaquent violemment l'atoll de Wake. Leurs moyens sont modestes mais, d'après leurs prévisions, ils doivent suffire pour conquérir l'île sans problèmes. Malheureusement, la défense de Wake était en plein renforcement (non terminé d'ailleurs) et la garnison avait connaissance de l'attaque de Pearl Harbour. L'effet de surprise ne pouvait plus joué.

Ainsi, une poignée de Marines tint tête à la force d'invasion

japonaise, avec succès. Les Japonais, face à cet objectif plus tenace que prévu, durent rebrousser chemin, et reprogrammer une deuxième attaque comportant plus de moyens (sujet de la deuxième partie du scénario : Wake II).

Cette bataille défensive, assez accessoire par rapport aux événements de l'époque, attira l'attention du peuple américain encore sous le choc de Pearl Harbour. Plus pour des raisons psychologiques que stratégiques, elle fut considérée comme un des plus héroïques faits d'arme américains, au crédit du corps des Marines.

Dossier des joueurs

Joueur japonais

- * Force navale d'invasion (amiral Sadamichi Kajoto)
- . croiseur léger Yubari (navire amiral).
- . croiseurs légers Tenryu et Tatsuda.
- . destroyers Hayate, Kamikaze, Harukaze, Kisaragi, Mutsuki et Minatsuki.
- . 2 transports de troupes, avec 3 chalands de débarquement par transport.
- . 36 bombardiers Nell basés à Kwajalein (à 1200 kilomètres au Sud de Wake).

* Mission

Assurer le débarquement des troupes sur l'atoll de Wake. Il faut un minimum de 4 chalands arrivant sur le rivage pour réussir l'attaque. La destruction par l'ennemi de 3 chalands avant acostage annule l'opération.

Renseignements

Les défenses ont été étudiées éalablement et le plan des installations est bien connu (emplacement des pistes, des hangars, de tour de contrôle et d'observation). Seul problème, les batteries cotières dont l'existence est connue ne semblent pas être aux

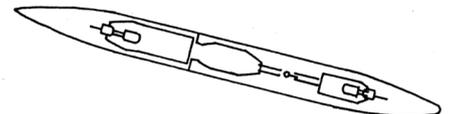
emplacements supposés. Elles ont dû être déplacées récemment. Vous ignorez donc leurs positions et devez attendre qu'elles se dévoilent en tirant pour pouvoir les repérer et les détruire.

* Modalités de débarquement

Les transports doivent se rapprocher à 6 kilomètres au moins d'une rive de l'atoll, s'immobiliser pendant 15 minutes pour mettre à l'eau les chalands. Ceux-ci seront indépendants pour le reste du trajet jusqu'au rivage. Les chalands sont les seuls bateaux à pouvoir franchir les haut-fonds de corail.



YUBARI



Joueur américain

- * Base de Wake (commandant James Devereux)
- . aérodrome de 18 points
- 12 wildcat
- 12 mtaa en protection.
- 2 hangars pouvant abriter chacun 4 avions (dans ce cas, une attaque par bombe ou obus de l'aérodrome ne peut détruire les avions dans les hangars, seule une attaque sur les hangars eux-même peut le faire, après destruction complète des points de résistance du hangar).

. batteries cotières

batterie A : extrémité Sud-Est de l'aérodrome
batterie B : extrémité Nord-Ouest de l'atoll

Chaque batterie représente une cible. Chaque canon de la batterie peut tirer sur un objectif différent. L'angle de tir des batteries



L'ILE WAKE

saire, l'arbitre devra résoudre les combats et bombardements liés à l'aviation avant de commencer la partie navale.

Le joueur japonais pourra placer sa flotte en n'importe quel point de la carte, à plus de 18 kilomètres des rivages de l'atoll.

Les missions d'aviation peuvent commencer avant 06 heures (lever du jour), mais ni les attaques aériennes, ni l'arrivée sur la carte des navires japonais ne peuvent se faire avant 06 heures.

*Cibles particulières

- . les batteries. Chacune sera considérée comme une entité, comme cible. L'armement d'une batterie sera réduit en proportion des dégâts infligés.

- . les hangars. Chaque hangar sera considéré comme une cible. Si les dégâts infligés atteignent ou dépassent les points de résistance du hangar, celui-ci est détruit et

si d'éventuels avions y sont entreposés, ceux-ci seront également détruits (sans nécessité de points de dégâts supplémentaires).

- . la tour d'observation. Tant qu'elle n'est pas détruite, l'Américain peut détecter une attaque aérienne à 50 000 mètres, avec un délai d'alerte pour les avions, s'ils sont prêts, sur la piste, de 5 minutes. Si la tour n'existe plus, la détection de l'aviation se fera à 40 000 mètres.

Exemple pratique : des Nell attaquent Wake, et arrivent à la vitesse de 290 Km/h. La tour permet la détection à 50 000 mètres, donc 10 minutes avant l'arrivée des Nell à la verticale de Wake. 10 chasseurs seraient capables de décoller s'ils sont tous prêts, sur la piste (un avion décolle toute les 30 secondes, et atterri toutes les minutes). Sans la tour, la détection se fera à 40 000 mètres, donc 8 minutes avant l'arrivée des Nell, ne permettant qu'à 6 chasseurs de décoller.

- . les pistes de l'aérodrome. Si l'aérodrome est visé, on prendra les modalités indiquées dans "Amirauté" pour la répartition des points de dégat entre les avions et les constructions (piste et proche environnement, à l'exclusion des hangars et de la tour). Après une attaque, l'aérodrome récupère 1 point par heure.

* Les modalités de débarquement sont précisées dans le dossier japonais. Seules des embarcations spéciales comme les chalands donnés dans le scénario peuvent franchir la limite de haut-fonds formés par la ceinture de récifs co-

est limité par la présence des terres émergées sur lesquelles la batterie est directement adossée. Inversement, la batterie B, par exemple, peut tirer au dessus de la pointe Ouest de l'atoll. Pour fixer les choses, les angles de tir possible sont, de part et d'autre des axes de tir représentés sur la carte, de 115° pour A et 135° pour B.

Les canons de 76 peuvent servir de D.C.A.

La position des batteries vient d'être modifiée, et leurs emplacements camouflés. Donc elles ne seront repérées par les Japonais qu'à partir du moment où elles ouvriront le feu.

* Mission

Refouler un éventuel assaut amphibie japonais en empêchant au maximum le débarquement de troupes. Une fois à terre, les Japonais n'auront pas trop de problème pour vaincre la garnison de Wake (même en y mettant le temps).

* Renseignements

Les Japonais ont attaqué Pearl Harbour avec leur aéronavale le 7 décembre 1941. Guam a été envahi le 8 décembre. Depuis deux jours, des avions bimoteurs japonais viennent faire une mission journalière de bombardement sur Wake.

Modalité d'arbitrage

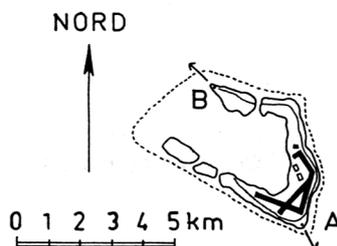
* Météo : visibilité de surface 30 000 mètres, visibilité aérienne 50 000 mètres.

* Mise en place du jeu

Le jeu se déroule dans la journée du 10 décembre 1941.

La carte de l'atoll de Wake sera placée au centre d'une feuille de format 21x29,7. Deux cartes sont nécessaires : la carte pour le joueur japonais ne devra pas indiquer l'emplacement et l'axe de tir des batteries américaines.

Avant le début de la partie proprement navale, l'arbitre demandera au joueur américain ses consignes "permanentes" concernant l'aviation (position des avions, éventuellement patrouilles aériennes au dessus de l'atoll ...). Puis il demandera au joueur japonais ses missions aériennes, avec leurs horaires (trajet de 1200 kilomètres entre Kwajalein et Wake) ainsi que l'heure d'arrivée sur la carte de ses navires. Si néces-



-  contour d'île
-  haut-fond corallien
-  piste d'aérodrome
-  route
-  hangars
-  tour d'observation
-  emplacement de batterie et axe de tir



rallien. L'arbitre doit également le préciser au joueur américain, même s'il ne le renseigne pas plus précisément sur les modalités exactes que doit respecter le joueur japonais. Pendant les 15 minutes d'arrêt pour leur mise à l'eau, les chalands ne peuvent être considérés comme des cibles individualisées qu'à partir de la dernière des trois phases de 5 minutes.

Epilogue

Les Japonais furent totalement surpris par la défense américaine. Les batteries cotières et les wildcat coulèrent les destroyers Hayate et Kisaragi, et endommagèrent plusieurs autres navires. Les transports n'osèrent même pas tenter un débarquement et toute la flotte se replia sur Kwajalein.



Ci-dessus, Benoit Marconnet, Monsieur AMIRAUTE, tout sourire, vient de recevoir des mains de Paul BOIS (que nous remercions de sa présence), la coupe offerte par le **JOURNAL DU STRATEGUE** et les anciens du club des **LOUPS DU TEMERAIRE**, en remerciement de 5 années de dévouement à arbitrer nos élucubrations marines...!

MERCI BENOIT

Au fait, tout ceci s'est passé lors du week-end AMIRAUTE des 18, 19 et 20 avril, à BAR-LE-DUC auquel nous n'avons pu tous vous convier à cause de notre retard de parution, mais il y en aura d'autres dès la rentrée et là, vous serez prévenus.

A PROPOS

A partir de ce scénario, les silhouettes et les plans de navire seront présentés de manière homogène au 1/1958°.

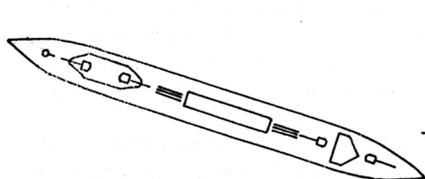
Vous pourrez donc les collectionner de scénario en scénario pour les utiliser lors des parties ultérieures. Une série de silhouettes très nombreuses sera bientôt publiée dans le "SPECIAL JAVA, février 42" que nous réalisons.

Ainsi, au cours du jeu, l'arbitre pourra présenter à un joueur les silhouettes des navires qu'il est censé apercevoir à l'horizon, au lieu de lui donner directement tous leurs noms avec leurs caractéristiques les plus secrètes. Pour plus de suspense, on peut même exposer ces silhouettes à 3 ou 4 mètres de distance du joueur sans autres précisions : celui-ci devra alors estimer si ce qu'il voit ressemble plus à un destroyer ou à un cuirassé... De même, selon les scénarios, il devra tenter d'identifier les navires en vue comme des alliées ou au contraire comme des adversaires, avant d'ouvrir le feu n'est-ce pas, parce qu'après ...

Caratéristiques des navires engagés

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
JAPON							
croiseurs légers							
	Yubari	VI 140 I 76 IV mtaa + IV T 610	22 400 m 11 800 m	133 m	35 n	12	3
	Tenryu Tatsuda	IV 140 I 76 II mtaa + VI T 610	22 400 m 11 800 m	134 m	33 n	9	3
destroyers							
	Hayate Kamikaze Harukaze	IV 120 II mtaa + VI T 610	17 500 m	97 m	36 n	1,1	4
	Kisaragi Mutsuki Minatsuki	IV 120 II mtaa + VI T 610	17 500 m	97 m	36 n	1,2	4
	transports	IV mtaa		135 m	14 n	3,4	3
	chalands	I mtaa		32 m	5 n	0,4	6
USA							
	batterie A	III 127 VI 76aa	17 500 m 14 500 m			10	6
	batterie B	III 127 V 76aa	17 500 m 14 500 m			9	6
	aérodrome	XII mtaa				18	1
	hangar	capacité de 4 avions				2,8	5
	tour d'observation					1	6

(les caractéristiques des batteries doivent rester inconnues du joueur japonais)



TENRYU

Caractéristiques des avions engagés

nom	vit. max.	vit. croisière	autonomie	points	charge
JAPON					
Mitsubishi G3M2 "Nell" bombardier bimoteur	370 Km/h	280 Km/h	4400 km	4,5 3,5*	800 kg de bombes ou 1 torpille de 450
USA					
Grumman F4F Wildcat chasseur monomoteur	530 Km/h	270 Km/h	1400 Km	7,2 6,7*	2 bombes de 50 Kg