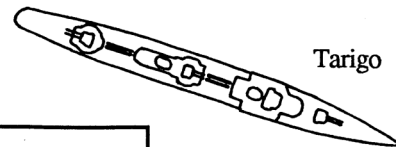


VARIATIONS sur AMIRANTE

Série proposée par Benoit MARCONNET

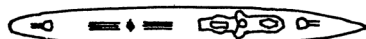


Lampo Beleno



Tarigo

LA BATAILLE DES KERKENNA



Le 11 avril 1941, la 14^{ème} flottille de destroyers s'installe à MALTE pour harceler les convois de l'Axe qui ravitaillent Rommel en Afrique. Le 16 avril un Maryland d'observation de Malte repère à 14h00, un convoi parti de Naples et devant déposer 14.400 t de matériel de guerre à Tripoli. Les destroyers appareillent à 18h00, sous la direction du commodore Philip Marck, pour une interception nocturne au large du banc des Kerkenna. Les convois de l'Axe passent en effet régulièrement dans cette zone, car les hauts-fonds handicapent fortement les sous-marins anglais.

Tous les vapeurs ennemis doivent être détruits. Il faut cependant éviter de perdre le moindre destroyer. Les DD ne peuvent dépasser la vitesse de croisière de 26 nd tant que le convoi n'a pas été détecté. Les Anglais rentrent par le bord sud de la carte (à 01h45), et savent que le convoi comprend 5 vapeurs escortés par 3DD.

Le convoi doit tout simplement traverser la carte dans le sens de la largeur. La nuit est douce et tranquille. L'état d'alerte n'est pas maximum. Les cargots doivent être à vue les uns des autres (chaque cargo doit en voir un autre à moins de 4 km). Les contre-torpilleurs peuvent patrouiller jusqu'à 11 km de l'un des vapeurs (sans dépasser 20 nd en temps normal). Le convoi rentre par le bord nord de la carte, à plus de 3km des bords Est et Ouest.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'anglais gagne s'il détruit les 5 vapeurs et ne perd aucun destroyer. Le chef d'escorte (capitaine de frégate Pietro de Cristoforo) méritera la victoire s'il coule 2 DD anglais ou arrive à faire traverser la carte à un vapeur. Ces conditions de victoire sont ludiques et non historiques (aucun commandant ne serait félicité pour n'avoir sauvé qu'un navire !). Dans la réalité, les Britanniques détruisirent tous les navires de l'Axe, mais perdirent le MOHAWK. Cela constitue une prestation moyenne (donc un match nul ludique) étant donné la supériorité évidente des Anglais dans ce combat.

DEROULEMENT DE LA PARTIE (règles spécifiques):

Il s'agit d'une partie courte, réellement jouable en un après-midi par des débutants (et en beaucoup moins de temps pour des joueurs expérimentés qui pourront la jouer en aller-retour). Ce thème est bien sûr jouable avec un arbitre, mais il est également adaptable à 2 joueurs seuls. Dans ce cas, les joueurs tracent la route complète (pour 2 h par exemple) sur leur calque respectif. Lorsque 2 navires sont suffisamment près pour qu'un contact visuel soit possible, on lance 1d6 pour chaque navire concerné. Cela permet de connaître la visibilité de chaque vapeur pour cette période de 5 minutes : GB 4km+1d6 /IT 2Km+1d6. Si un navire passe dans la zone de détection de l'autre,

il sera repéré. Son adversaire pourra alors lui tirer dessus et garder le contact visuel (sans relancer les dés) tant que la distance ne dépassera pas 11 km. Cette détection n'est valable que pour un navire vis à vis d'un autre, et il est conseillé de noter dans un tableau à double-entrée "qui a repéré qui". Un navire ayant réussi une détection peut alors changer sa route et envoyer un message à ses collègues qui pourront changer de route (et de vitesse) 5 minutes plus tard. Il convient de faire une accélération progressive (+5nd/5 minutes) et de limiter la vitesse à 3/4 Vmax en cas de virage serré.

Si un navire n'a pas repéré son agresseur à temps, il ne pourra riposter qu'au bout de 5 min. Un navire utilisant son artillerie est automatiquement repéré par tout navire à moins de 11 km. Les lueurs de tir sont également détectables à plus de 11 km. Mais un navire à plus de 11 km ne peut le prendre pour cible. Il connaît uniquement la position approximative du tireur (sans savoir qui il est) et peut changer sa route en conséquence (pour se rapprocher ou s'éloigner du combat).

La précision nocturne est de 50 % des chances de base pour les Anglais, et de 40 % pour les Italiens. Un navire ayant encaissé 1/4 de ses points est en feu, il est donc visible comme en plein jour (précision normale pour le toucher, même au-delà de 11 km). De la

	armement	portée	vitesse max	taille	points	longueur	t.e.	(% échange en HF)
TARIGO* (classe Navigatori)	(6) 120 (4) T533	22000m	38n	4	1,6	107m	3,5m	20 %/km
LAMPO BALENO (classe Dardo)	(4) 120 (6) T533	22000m	38n	4	1,2	96m	3,0m	15 %/km
ISERLOHN ADANA ARTA AEGINA SABAUDIA (Vapeurs Allemands)			10n	3	2	140m	8,0m	65 %/km

(Le SABAUDIA est italien, et est chargé de munitions. Il explosera pour tout impact en Armement ou divers. Le joueur italien doit noter secrètement le nom de ce navire) torpilles 51270 de 270 kg 4000m à 45n./8000m à 35 n.

même façon, un navire éclairé par un projecteur (ou un navire utilisant un projecteur) est visible comme en plein jour à une distance maximum de 5 km. Chaque destroyer n'a qu'un seul projecteur important, et il le perd lorsqu'il a perdu 50 % de ses points "DIVERS". La conduite de tir des DD est rudimentaire (un seul télémètre correct) et ne permet de prendre qu'une

cible à la fois pour l'artillerie.

Pour la carte, on prend une feuille A3 dans le sens de la largeur (1 cm= 1 km) ou A4 (1 km= 5mm). On place au centre un banc de sable de 5 km de diamètre, entouré d'une zone de hauts-fonds de 3 km. Le banc de sable n'est pas un obstacle à la visibilité ou à l'artillerie, mais arrête les torpilles (et les navires). On

lance d'autre part 1d100 à chaque kilomètre parcouru en zone de hauts-fonds, afin de voir si le navire ne s'échoue pas. Un navire échoué est définitivement immobile, mais intact. Les rayons de giration sont doublés en zone de hauts-fonds.

Bernard SEREDINE
Groupe DAMOCLES de Lyon.

DOSSIER ANGLAIS

JERVIS*	(6)120	18000m	36n	4	1,9	109m	5m	35% / km
JANUS	(10)T533							
(Classe J)								
NUBIAN	(8)120	18000m	36n	4	2,1	109m	3m	15% / km
MOHAWK	(4)T533							
(classe Tribal)								

classe "Tribal"

Torpilles : Mark15 de 375 kg 5500m à 45n./10000m à 33n. (*) navire amiral

