

# Proposition de règles pour les combats aériens d'Amirauté.

Dans un combat aérien, tous les avions touchés ne sont pas forcément abattus, certains sont sévèrement endommagés mais regagnent leur base malgré tout. C'est ce que je propose de simuler par cette "Amélioration" des tableaux 2 et 3 de Paul Bois donnés dans les règles.

Modification pour les avions endommagés.

- Tous les avions voient leurs valeurs et vitesse maxi diminuées de 25 %. (2 résultats endommagés = avion détruit).
- Les chasseurs rentrent immédiatement à leur base.
- Les Bombardiers :
  - a) En route pour l'objectif : largage des bombes (ou torpilles) et retour à la base immédiat.
  - b) Sur l'objectif : largage des bombes (ou torpilles) sur l'objectif avec chances de réussite divisées par 2.

NOTE : Certains avions endommagés peuvent s'écraser sur leur cible avec leur charge de Bombes (Kamikazes). On peut évaluer les risques qu'apparaissent des comportements de ce genre à 1 % pour les Anglais, Français, Italiens et Allemands, 2 % pour les Américains la 1ère année de guerre, 1 % ensuite. Pour les Japonais, 10 % en 1941 ; 20 % en 1942 et 43, 40 % en 1944 et 50 % en 45

- Les avions de reconnaissance : Retour à la base (après avoir largué la charge offensive si il y en a une) par la route la plus rapide et la plus sûre. Malus au repérage et aux messages radio (à la discrétion de l'arbitre).
- Atterrissage : l'avion est détruit sur un résultat 6 sur 1 dé 6
- Réparation : 1 dé 10 heures par avions (peut être ajusté en fonction des circonstances. On peut considérer aussi le problème du "Cannibalisme", c'est-à-dire prendre des pièces sur un avion pour réparer les autres). A l'arbitre de juger.

Ces modifications risquent toutefois d'alourdir le jeu dans certains cas, alors méfiez vous, matelots débutants et arbitres novices de n'appliquer ce genre de points de règles que lorsque le scénario le nécessite (cas de certaines campagnes par exemple).

Quartier-Maître GAIFFE Vincent  
HEXAGONE BISON TIN -Besançon-

N.D.L.R. Nous publions volontiers cette contribution de Vincent GAIFFE car elle répond à de très nombreuses remarques de joueurs de tout l'Hexagone allant dans le même sens tout en étant convaincu que la qualité de la simulation risque de souffrir d'une application systématique de ce genre de choses... Nous espérons d'ailleurs que l'auteur du jeu pourra s'exprimer sur ce thème dans un prochain Journal du Stratège pour nous donner sa pensée sur l'utilité de règles de ce genre allant plus profondément dans le détail des opérations...

tableau 2 : DCA contre Avions

nombre de pièces contre 1 avion	Avions : résultat du dé 100.	
	détruit	endommagé
0,2	1	2
0,4	1	2
0,6	1--- 2	3
0,8	1--- 3	4---5
1	1--- 4	5---6
1,2	1--- 5	6---7
1,4	1--- 6	7---8
1,6	1--- 6	7---10
1,8	1--- 7	8---10
2	1--- 8	9---12
2,2	1--- 9	10---13
2,4	1--- 10	11--- 14
2,6	1--- 10	11--- 16
2,8	1--- 11	12--- 17
3	1--- 12	13--- 18
3,4	1--- 14	15--- 20
3,6	1--- 14	15--- 22
4	1--- 16	17--- 24
5	1--- 20	21--- 30
6	1--- 24	25--- 36
7	1--- 28	29--- 42
8	1--- 32	33--- 48

SUITE PAGE 52

Les WEEK-ENDS, c'est fait pour se détendre, c'est bien connu...

Avec les SEMAINES DE L'HEXAGONE et le CERCLE DE STRATEGIE participez à de longues veillées ludiques sur les thèmes les plus enthousiasmants :

- \* Napoléoniens
- \* Figurines
- \* Amirauté

l'automne sera ludique à Commercy, tous renseignements au  
**29.91.34.88**

