

VARIATIONS sur AMIRAUTE

Série proposée par Benoit MARCONNET

SCENARIO de B. SEREDINE

CHASSE NOCTURNE N°2

Ce scénario permet d'utiliser à une plus grande échelle les règles nocturnes exposées au scénario précédent. Pour reproduire les problèmes de coordination des Italiens, il est souhaitable (mais non indispensable) qu'il y ait 2 joueurs Italiens contre les Anglais. Il est également préférable de disposer d'un arbitre coordinateur. Les joueurs ne doivent évidemment pas lire le dossier adverse. La carte est une simple feuille au format A3 (29,7 X 42 cm) placée dans le sens de la largeur.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les 2 camps traçent leur route complète (1heure ou 2 devraient suffire) comme pour la Bataille des Kerkenna. L'arbitre (ou le joueur italien si vous n'en avez pas) résoud les détections lorsqu'elles sont possibles. Ces détections permettent ensuite les changements de route et de vitesse.

On considèrera qu'un sous-marin en surface est détecté à 2 km. Les Italiens ne peuvent détecter un S/M en plongée qu'avec des hydrophones. Les contre-torpilleurs doivent alors réduire leur vitesse à 8 n. L'hydrophone n'est efficace qu'une fois sur 6... La conduite de tir d'un croiseur permet de prendre 2 cibles distinctes pour l'armement principal (une pour les tourelles avant, l'autre pour les tourelles arrières) et une unique cible pour l'armement secondaire. Mer force 2.

Pour le virage des navires, on utilisera la méthode de la MER de JAVA. Les virages seront secs (et non courbés) et seront de 45° max. Il faut au minimum 500 m pour les navires de guerre, et 1 km

pour les cargots entre chaque virage. Un navire exécutant 2 virages dans le même tour, verra sa vitesse limitée à 3/4 de Vmax. Un navire ne peut être en contact radio qu'avec son navire amiral. Un message met 5 min (codé). Mais un navire dans la même formation que le navire amiral le suit et change de route en même temps que lui.

CONDITIONS DE VICTOIRE

POINTS ANGLAIS

Pétrolier détruit : 7 pts
Cargo détruit : 5 pts
Cargo 1/2 détruit : 2 pts

Croiseur italien

endommagé 1/4 : 2 pt
endommagé 1/2 : 4 pt
endommagé 3/4 : 8 pt
coulé : 15 pt

CT italien

endommagé 1/2 : 1 pt
coulé : 2 pt

différence de 7 pt ou moins = match nul
8 à 15 = victoire marginale
16 à 25 = vict. substantielle

26 à 35 = victoire décisive
36 et + = leçon de guerre navale

vous êtes fanas AMIRAUTE ?
= Annuaire des joueurs...
3615 AKELA...

POINTS ITALIENS

Pétrolier traversant: 6 pts
Cargo 1/2 détruit traversant: 2 pt
Cargo quasi-intact traversant: 4 pt

Croiseur anglais

endommagé 1/4 : 2 pt
endommagé 1/2 : 4 pt
endommagé 3/4 : 7 pt
coulé : 13 pt

DD anglais

endommagé 1/2 : 2 pt
coulé : 4 pt

S/M anglais

endommagé 1/2 : 4 pt
coulé : 10 pt

RAPPELS DES REGLES NOCTURNES

Lorsque contact visuel possible entre 2 navires, on regarde la visibilité à partir de chaque navire (GB : 4 km + 1d6) (IT : 2 km + 1d6)

Si détection : contact visuel conservé automatiquement tant que distance inférieure à 11 km.

Qd détection réussie :

- possibilité de tir si la cible a été détectée depuis 5 minutes.

- possibilité de changement de route et de vitesse immédiat

Qd un navire tire :

- repérage immédiat si moins de 11 km (donc riposte après 5 minutes)

- leurs réparables à + 11 km mais position approximative et tir impossible, changement de route possible

Précision nocturne - GB: 50 %
des chances normales - IT: 40 %

Navire utilisant ou étant éclairé par un projecteur=visible comme en plein jour repéré et peut être tiré à plus de 11 km.

- * Navire avec 1/4 de dommages = incendies = visible comme en plein jour.
- * Projecteurs efficaces sur 5 km.
- * Un projecteur par navire détruit qd 50 % de dégats en DIVERS
- * Une seule cible pour l'artillerie d'un DD
- * Accélération de 5 n./min au maximum

torpilles GB : Mark 15 de 375 kg, 5500 m à 45 n./10 000 m à 33 n
 torpilles IT : 51 270 de 270 kg, 4000m à 45n./8 000 m à 35 n

DOSSIER ITALIEN

Les Italiens doivent amener à Benghazi 7 cargos transportant 40 000 tonnes de matériel de guerre et 2 pétroliers contenant l'essence qui doit permettre à Rommel de foncer sur l'Egypte. Le capitaine de vaisseau Bisciani est le chef d'escorte et assure une protection rapprochée au convoi avec 6 contre-torpilleurs. Les navires du convoi et de l'escorte ne doivent pas être à plus de 4 km d'un navire du convoi. L'amiral BRIVONESI commande la force de couverture, qui part évoluer jusqu'à 11 km d'un navire du convoi. La nuit est belle et une petite brise souffle du sud-ouest. Des sous-marins ennemis ont été signalés dans le secteur. Le convoi a passé le détroit de

Messine et se dirige à l'Est pour éviter la zone de patrouille de l'aviation de nuit de Malte (au Sud-Ouest)

En pratique : Les Italiens rentrent à 00 h 00 par le bord Ouest de la carte, au minimum à 7 km des bords Nord et Sud. La vitesse maximum de croisière est de 20 n. pour les navires de guerre (sauf dans le cas fort improbable où il se passerait quelque chose !). Les navires italiens sortant par le bord Est sont considérés comme hors d'atteinte, mais ne peuvent revenir en jeu. Les pétroliers prennent feu et sont considérés comme perdus dès qu'un impact les atteint en divers ou Armement (Utiliser le système habituel de répartition des dégats tel que rappelé dans notre numéro 41/42, ou dans le SPECIAL MER DE JAVA, entre autres...)

ESCADRE DE COUVERTURE (BRIVONESI).

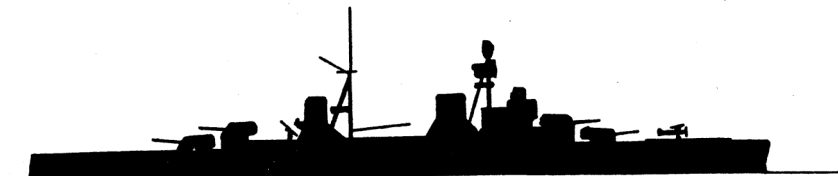
	armement	portée	V max	T	points	longueur	tirant d'eau
TRIESTE *	(8) 203	29 000m	35 n	2	23	196 m	7 m
TRENTO (cl classe TRENTO)	(16) 100 oa (8) T533	15 000m					
(CT1) ALPINO (CT2) BER SAGLIERE (CT3) FUCILERE (CT4) GRANATIERE (CT classe Alpino)	(4) 120 (6) T533	19 000 m	36 n	4	1,8	105 m	3,6 m



LE CONVOI ET SON ESCORTE (BISCIANI) :

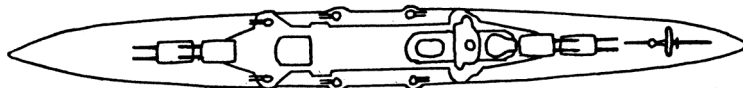
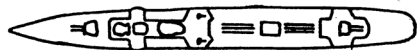
	armement	portée	Vmax	taille	points	longueur	te
MAESTRALE* (CTS) GRECALE (CT6) LIBECCIO (CT 7) (CT classe Maestrale)	(4) 120 (6) T533	22 000 m	38 n	4	1,5	105 m	3,4 m
FULMINO (CT 8) (CT classe DARDO)	(4) 120 (6) T533	22 000 m	38 n	4	1,2	96 m	3,0 m
ORIANI (CT 9) (CT classe ORIANI)	(4) 120 (6) T533	22 000 m	39 n	4	1,9	105 m	3,5 m
EURO (CTIO) (CT classe TURBINE)	(4) 120 (6) T533	19 000 m	39 n	4	1,1	93 n	3,0 m
SAN MARCO RINA CORRADO CONTE DI MISURATA SAGITTA MINAULLAND MARIA DUISBURG (allemand) (cargos)	(NM 1) (NM 2) (NM 3) (NM 4) (NM 5) (NM 6) (NM 7)		15 n	3	2,0	104 m	7 m
P1 P2 (pétroliers).							

TURBINE



TRIESTE

ORIANI



DOSSIER ANGLAIS

Le 21 octobre 1941, la force K s'installe à Malte pour accroître la pression sur les convois de l'Axe. Le 8 novembre, un Maryland de reconnaissance envoie le message suivant : "Patrouilleur 2142 à PC Malte -16440- Convoi ennemi venant du détroit de Messine, cap à l'est, vitesse 15 n. - 6 cargos et 2 pétroliers escortés par 6 torpilleurs. Une escadre en couverture : 2 croiseurs lourds et 4 contre-torpilleurs - protection aérienne renforcée. A 17 h 40, la force K appareille, sous le commandement de son commodore, le capitaine de vaisseau Agnew, pour une interception nocturne à environ 130 milles au large de Syracuse.

en pratique : La force K rentre par le centre du bord sud de la carte à 00h00. La vitesse de croisière pour la patrouille est au maximum de 25 n.

Un navire anglais ressortant par le bord sud sera considéré comme hors d'atteinte, mais ne pourra plus revenir en jeu. Le sous-marin Upholder est en position en surface à 1 km du bord Est de la carte, mais est totalement indépendant de la flotte (pas de contact radio). Il ne pourra se déplacer que si un navire ennemi est repéré par lui (procédure habituelle 4 km + 1 d6). Il ne bougera pas, par contre, si un navire tire ou est éclairé à plus de 11 km. Le joueur Anglais jugera en fin de partie s'il est nécessaire ou non de tracer la route de sortie des Italiens (et donc de jouer le S/M). Sans arbitre, il faudra noter sa position à part (donc pas sur le calque de la flotte). Le S/M peut recharger ses 2 T supplémentaires en restant 10 minutes à la même immersion. Le Upholder est limité à 60 m de profondeur et ne peut donc pas se réfugier en grande immersion. Le croiseur HMS AURORA est équipé d'un radar efficace jusqu'à 13 km en surface. Si

le navire encaisse 0,5 pts de dégats sur le secteur "transmissions" (voir N°41/42 du Journal du Stratège, ou le Spécial Mer de Java ou encore l'antédiluvien N°8 du Strat'), il perd son radar. Le radar est rudimentaire (taille de l'écho inconnue) et n'a que 60 % de chances de repérer chaque navire situé à moins de 13 km. Il est conseillé de noter sur une feuille séparée le nom des navires repérés au radar. Une cible ainsi détectée est immédiatement repérée visuellement si elle est à moins de 11 km, et est suivie au radar jusqu'à ce qu'elle s'éloigne de plus de 13 km. Toutes les 5 minutes, on lance les dés (même si aucun navire n'est à 13 km de l'AURORA) et il y a 10 % que le radar indique un faux-écho (à placer aléatoirement à moins de 13 km). En cas de "sans arbitre", l'Italien (qui a tracé toute sa route à l'avance) s'occupe du radar. L'Italien regarde les 2 calques et détermine les échos radars et la visibilité (l'Anglais n'ayant pas accès à la carte italienne au début).

Forces britanniques

	armement	portée	Vmax	taille	points	longueur	tirant d'eau
AURORA*	(6) 152	22500m	32 n	3	16,7	152 m	4 m
PENELOPE (Cl classe Arethusa)	(6) 102 oa (6) T533	19500m					
LANCE LIVELY (DD classe L)	(8) 120 (8) T533	18000m	36 n	4	2,1	108 m	3 m
UPHOLDER (S/M classe U)	(1) 76 (6) T533	10 000 m (8 torpilles mark VIII de de 365 kg, 4500 m à 45 n/ 7000 m à 40 n)	11n/9n	6	1	58 m	4 m

* = navire amiral

CES QUELQUES SILHOUETTES..!

EGRET



KINGBISHER



BRIDGEWATER



FLOWER



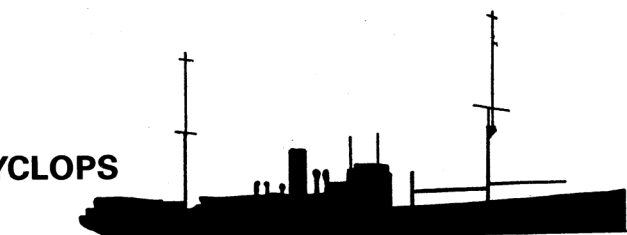
HALCYON



RIVER



CYCLOPS



BILTER

