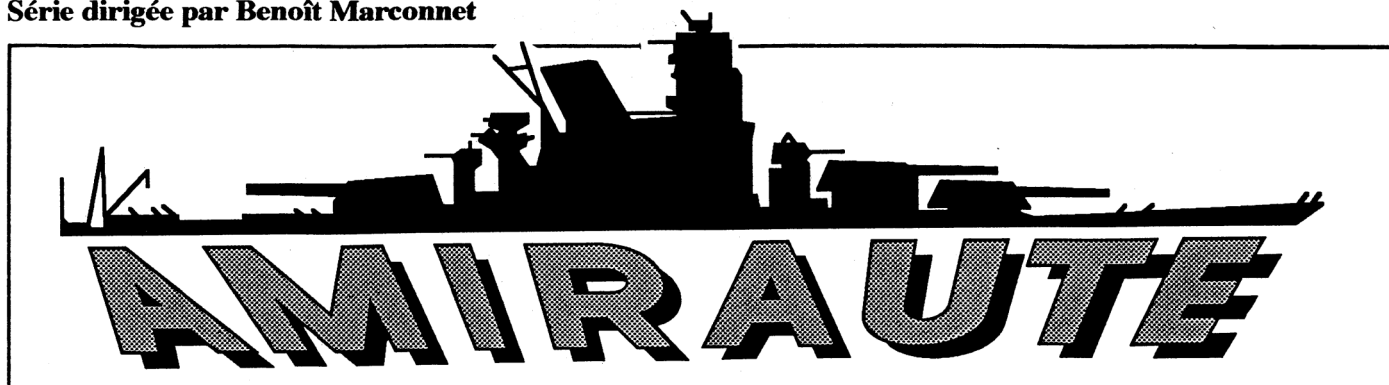


Variations sur AMIRAUTE

Série dirigée par Benoît Marconnet



“LA BATAILLE DES ILES SANTA-CRUZ”

Océan Pacifique - 26 octobre 1942

Une fois n'est pas coutume, voici un grand classique : “la bataille des Iles Santa-Cruz”.

Pourquoi présenter un scénario sur une bataille si connue ? En effet, Paul BOIS l'a déjà traitée dans le livret de jeu “AMIRAUTE et GUADALCANAL”.

EN fait, un affrontement naval ou aéronaval historique est un thème de base à partir duquel le créateur du scénario devra recréer une simulation. A de nombreuses occasions le scénariste pourra donner de l'originalité à son travail. La moindre des raisons étant que bien souvent les renseignements historiques sont incomplets, voir différents, selon les sources.

Tout comme une bataille terrestre peut être le sujet de plusieurs “wargames” (combien y a t'il eu de “Waterloo”, ou “d'opération Barbarossa” ...?), une bataille navale peut mériter différentes simulations. D'autre part, cela faisait quelques temps que nous n'avions pas eu d'affrontements aéronavals dans cette rubrique. Philippe VASSILIADIS, spécialiste du genre, avait d'ailleurs réalisé les derniers présentés : “Wake” (JdS n°32, 33 et 35 de 1986 et 1987) et “Raid

sur Ceylan” (JdS “Spécial Scénarios” de décembre 1989).

Enfin pourquoi se priver, en ces temps de vacances, d'un petit tour dans le Pacifique sud ?

Présentation

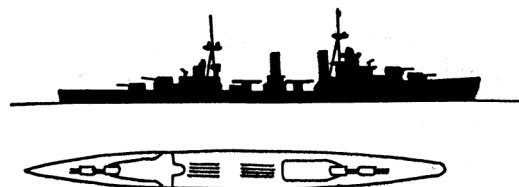
Durant le milieu de l'année 1942, les Japonais mirent longtemps à prendre conscience de l'importance qu'avaient les opérations dans l'archipel des Salomons et plus particulièrement à Guadalcanal, alors qu'ils mettaient tous leurs efforts dans la guerre de Chine ou dans la campagne de Birmanie.

Initialement, leur stratégie se limitait à une guerre d'usure dans le dédale des Salomons (bombardements nocturnes des Américains avec le “Tokyo Express”).

Après leur défaite lors de la bataille du “Cap Espérance” (11-12 octobre 1942), ils se décidèrent enfin à tenter de porter un coup décisif.

Ne voulant pas avoir à affronter une fois de plus un “porte-avions incouable” comme à Midway, ils lancèrent l'infanterie japonaise dans une attaque contre l'aérodrome d'Henderson Field, sur l'île de Guadalcanal, le 25 octobre. Sur mer, le gros de la flotte était de la partie.

Les Américains avaient eu le temps de ravitailler les Marines et remportèrent la bataille terrestre après trois jours de combats acharnés. Ceux-ci se doutaient bien qu'une nouvelle grande bataille navale (ou aéronavale ?) risquait d'avoir lieu



Thème du scénario

Au matin du 25 octobre, une fausse nouvelle de victoire terrestre amena les Japonais à faire route au sud où ils rencontrèrent les task-forces U.S. au large des îles Santa-Cruz.

Les flottes prirent rapidement contact. Dès 7h40, le 26, le porte-avion japonais *Zuiho* était touché. les Japonais réagirent promptement en attaquant violemment les batiments U.S.. En chemin, ils croisèrent une nouvelle vague U.S. qu'ils ignorèrent complètement d'ailleurs.

D'un côté, le PA *Hornet* était gravement endommagé (6 bombes, 2 torpilles et deux kamikazes), tandis que le PA *Enterprise* se réfugia dans un grain et échappa au massacre. De l'autre, les bombardiers en piqué Dauntless endommagèrent le PA *Shokaku*.

Deux autres vagues japonaises attaquèrent les navires U.S.. La première fut repoussée par la D.C.A., la deuxième toucha légèrement l'*Enterprise* et le cuirassé *South Dakota* à 11h07 et 11h27 (2 bombes et 1 bombe respectivement). Enfin à 14h00 les Américains firent route à l'est rompant le contact.

A 15h15, le croiseur lourd *Northampton* remorquant le *Hornet* fut repéré. Ce dernier fut si endommagé qu'il fut évacué et achevé par ses DD d'escorte (400 obus et 9 torpilles suffirent).

Les croiseurs japonais poursuivirent les task-forces U.S. en vain.

Modalités d'arbitrage

1. Conditions météo

Les vents dominants sont du SE vers le NW (noté par une flèche sur la carte). Ils sont de force 3. Rappelons que les PA doivent avoir le vent debout pour l'appontage ou le décollage des avions.

La visibilité en surface est de 30 Km; visibilité aérienne de 40 Km; visibilité périscopique de 10 Km.

De nuit (jusqu'à 6 heures), la visibilité de surface et aérienne est de 10 Km et la visibilité périscopique est de 5 Km.

2. Mise en place du jeu.

La partie débute le 26 octobre à 5 heures.

Les positions sont indiquées sur la carte :

- Forces japonaises

. 1 : groupe aérien;

. 2 : force d'appui et groupe Vanguard;

. 3 : groupe des porte-avions;

. 4 : force avancée.

- Forces américaines

. 5 : task-forces 16 et 17

Il serait préférable d'agrandir la carte, d'un format A4 (21x29,7) à un format A3 (29,7x42), afin de clarifier les opérations. Une carte à part pour les opérations aérienne est fortement recommandée.

3. Règles spécifiques.

- Les règles d'utilisation des porte-avions ont été exposées en détail dans le scénario sur Wake (JdS n° 33). Vous aurez intérêt à vous replonger dedans pour celui-ci.

- Attention kamikaze !

Il est vrai qu'à Santa-Cruz le *Hornet* fut endommagé par deux avions-suicide mais ATTENTION pas d'anachronisme !

Le premier kamikaze volontaire n'eut lieu que le 17 mai 1944 à Biak où le major Katushige Kataga s'écrasa sur un destroyer avec son Zero, 2 bombes de 250 Kg attachées sous les ailes.

Auparavant, les seuls cas avaient été spontanés et très isolés. Des pilotes n'ayant pas assez d'essence ou étant trop endommagés pour revenir à leur bases préférèrent s'écraser sur des navires américains (pour rentabiliser une mort certaine).

En l'occurrence le Val et le Kate qui s'écrasèrent sur le *Hornet* étaient déjà en flammes.

F o r c e s J a p o n a i s e s

1. Dispositif des flottes japonaises

- Force avancée (vice amiral Kondo)

Croiseurs lourds (CL) : Atago, Takao, Maya, Myoko.

Croiseur léger (cl) : Isuzu

Destroyers (DD) : Makinami, Naganami, Takanami, Humikaze, Kawakaze, Suzukaze.

- Groupe aérien

Porte-avions (PA) : Junyo (55 avions : 24 A6M Zero et 21 D3A Val).

DD : Kurishio, Hayashiro.

- Force d'appui

Cuirassés (CU) : Kongo, Haruna.

DD : Murasame, Sadimare, Yudashi.

- Force d'attaque (vice-amiral Nagumo).

. Groupe des porte-avions.

PA : Shokaku (61 avions : 18 Zero, 20 Val et 21 B5N Kate), Zuikaku (72 avions : 27 Zero, 27 Val et 18 Kate), Zuhio (24 avions : 18 Zero et 6 Kate).

CL : Kumano.

DD : Hatsukase, Hamatsukaze, Totkigukaze, Yukikaze, Arashi, Maikaze, Hamakaze, Terutsuki.

. Groupe Vanguard.

CU : Hiei, Kirishima.

CL : Tone, Chikuma, Suzuya.

cl : Nagara.

DD : Kazagumo, Makigumo, Yugumo, Akigumo, Tanikaze, Urukaze, Isokaze.

Comme à son habitude, la flotte japonaise avait choisi une fois de plus de disperser ses navires en plusieurs groupes (comme à Midway où ils perdirent dès le début de l'affrontement trois précieux porte-avions sans engager le gros de leurs forces).

L'activité des sous-marins japonais dans ce secteur lui donna le surnom de "torpedo junction" (la croisée des torpilles). Le PA américain Wasp fut coulé, le PA Saratoga et le CU North Carolina très gravement endommagés.

Ici le joueur japonais dispose de 6 sous-marins océaniques classe I :

I-26, I-15, I-19, I-22, I-4, I-16.

2. Mission japonaise

Le but premier est le soutien de l'offensive terrestre sur Guadalcanal. Mais c'est aussi d'assurer la maîtrise de l'air et de la mer par tous les moyens possibles. Il est évident qu'il ne faudra pas laisser passer une occasion.

3. Renseignements

Les porte-avions U.S. ont probablement pris la mer (aucun détail sur le nombre ou la classe).

En revanche, le joueur japonais aura la connaissance complète des avions américains basés à Henderson Field.

L'arbitre l'informera dans un délai de 30 minutes sur le trafic aérien à partir de cette base. Tout cela évidemment grâce aux observateurs japonais présents dans l'île.

1. Dispositif américain.

- Task-force 16 (contre-amiral Kinkaid).

CU : *South Dakota*.

PA *Enterprise* (83 avions : 34 F4F Wildcat, 36 SBD Dauntless et 13 TBF Avenger).

CL : *Portland*.

cl : *San Juan*.

DD : *Porter, Mahan, Cushing, Preston, Smith, Shaw, Conyngham*.

- Task-force 17 (contre-amiral Murray).

PA *Hornet* (88 avions : 36 Wildcat, 36 Dauntless et 16 Avenger).

CL : *Northampton, Pensacola*.

cl : *San Diego, Juneau*.

DD : *Morris, Hugues, Mustin, Russel, Barton, Anderson*.

Tout le monde connaît le système des task-forces américaines, articulé autour d'un ou plusieurs PA. Une particularité, le cuirassé *South Dakota* possède un radar de 40 Km de portée en surface et de 60 Km de portée en aérien (type M-14). En outre, il permet de régler son tir anti-aérien admirablement. Je propose la règle suivante pour les tirs de D.C.A. du cuirassé : le tableau 2 de l'annexe 15 du livret "AMIRAUTE" est basé sur le coefficient 1/5 (1 canon de D.C.A. contre 1 avion a 5% de chance de toucher), pour ce cas précis, il faut utiliser le coefficient 1/10 (10% de chance pour 1 canon de D.C.A. contre un avion).

Quelques sous-marins américains rôdent dans les parages. Ils sont au nombre de 5 : 3 classe S, 2 classe *Perch*.

L'aviation basée à terre eut un rôle très secondaire au cours de la bataille aéronavale d'un côté comme de l'autre.

Toutefois les Américains avaient des B17 à Espiritu Santo avec leur escorte, ainsi que divers avions des Marines à Henderson Field. Or, cela représente environ 100 appareils supplémentaires, la plupart utilisés à la défense même de la piste et aux opérations terrestres.

Si vous y tenez en voici la liste :

- Henderson Field : 26 Wildcat, 20 Dauntless et 2 Avenger.

- Espiritu Santo : 23 Wildcat, 39 B17 et 12 Catalina. Le rôle principal fut en fait joué par les Catalina de reconnaissance qui signalèrent la présence de la flotte et l'attaquèrent à la torpille à deux reprises.

2. Mission américaine.

C'est évidemment la protection de Guadalcanal contre une flotte japonaise. Le dernier ordre reçu est de contourner les îles Santa-Cruz afin de prendre à revers les Japonais.

3. Renseignements.

La présence d'une importante flotte japonaise est quasi évidente mais on n'en connaît ni la position ni sa composition.

Le terme de "torpedo Junction" n'est pas étranger aux Américains (loin de là !!!) et la présence de S/M ennemis sera à redouter.

Ce phénomène est, je le répète, exceptionnel, en tout cas PAS CONTROLABLE (et typiquement japonais).

Epilogue

La situation aéronavale fut immédiatement très précaire pour les Américains dans le secteur de Guadalcanal. Il ne leur restait plus que deux porte-avions, l'*Enterprise* et le vieux *Long-Island*. Mais les Japonais ne purent jamais profiter de cet avantage. En effet, ils avaient perdu trop d'avions et de pilotes embarqués (rien qu'à Santa-

Cruz 100 de leurs avions furent abattus contre 74 américains). De plus, l'offensive terrestre avait été un échec.

Désormais les Américains allaient obtenir de plus en plus rapidement une supériorité aéronavale écrasante et le Japon avait déjà perdu l'initiative.

Deux ans plus tard jour pour jour (ou presque) les Américains remportaient à Leyte la plus grosse bataille navale de tous les temps avec 24 porte-avions contre seulement 4 japonais ...

**Philippe
VASSILIADIS**

Caractéristiques des armements

L'ensemble des caractéristiques des navires et avions, japonais et américains, sont celles données dans le livret "AMIRAUTE" de Paul BOIS dans la partie traitant de la campagne de "Guadalcanal".

Le nom du navire définissant la classe est souligné. C'est ce nom qui est en tête de chaque liste de navires de mêmes caractéristiques dans le livret "AMIRAUTE".

Si le navire définissant la classe n'est pas inclus dans le scénario, il est rappelé en fin de liste entre parenthèses pour que vous puissiez retrouver les caractéristiques des navires correspondants.

Navires japonais.

S/M : *I-16, I-26, I-15, I-19, I-22, I-4*.

CU : *Kongo, Haruna, Hiei, Kirishima*.

Navires américains.

PA : *Zuiho*.

CU : *South Dakota*.

Junyo.

Shokaku, Zuikaku.

PA : *Enterprise, Hornet*.

CL : *Atago, Takao, Maya*.

CL : *Portland*.

Myoko.

Northampton.

Tone, Chikuma.

Pensacola (Salt Lake City).

Suzuya, Kumano.

cl : *San Juan, San Diego, Juneau (Atlanta)*.

cl : *Isuzu, Nagara (Yura)*.

DD : *Makigumo, Makinami, Naganami, Takanami, Kazagumo, Yugumo, Akigumo, Humikaze, Kawakaze, Suzukaze, Murasame, Sadimare, Yudashi*.

DD : *Porter*.

Arashi, Kurishio, Hayashiro, Hatsukaze, Hamatsukaze, Totkigukaze, Yukikaze, Maikaze, Hamakaze, Tanikaze, Urukaze, Isokaze.

Mahan, Cushing, Preston, Smith, Shaw, Conyngham, Hugues, Morris, Mustin, Russel, Anderson, Barton (Laffey).

Terutsuki.

S/M : 3 classe S (*S38*).
2 classe *Perch* (I 76 14500m, VI T533 avec 21 torpilles, long. 92m, vit. 17/9n, 1 point, taille 5).

