

AMIRAUTE

VARIATIONS SUR AMIRAUTE

(par Benoît Marconnet)

Depuis environ deux années, comme partout en France, le système de jeu "Amirauté" pour batailles navales, de Paul BOIS, connaît au club "Les Loups du Téméraire" de Nancy, un succès toujours plus important. Quelques batailles mémorables, relevant de thèmes stratégiques, ont été réalisées. Une de celles-ci est d'ailleurs décrite depuis plusieurs mois par Hubert BRETAGNE dans ce même "Journal du Stratège".

Mais ce n'est pas notre propos d'aujourd'hui. En effet, en dehors de grandes batailles demandant beaucoup de disponibilité de la part des joueurs et de l'arbitre, il nous a semblé nécessaire de proposer des thèmes tactiques très courts, sur ce qu'on pourrait appeler des escarmouches navales plutôt que des batailles navales : ces thèmes pouvant être joués sans problème en une petite après-midi ou soirée. Chaque mois, vous retrouverez cette rubrique qui comportera un petit scénario ainsi que le compte rendu décrivant une partie réalisée à partir du scénario du mois précédent.

Outre la rapidité d'exécution, ces thèmes ont l'avantage d'être plus propices à l'essai de nouvelles modalités d'arbitrage, de nouvelles conventions de jeu et surtout à l'entraînement des joueurs au combat tactique. L'exemple le plus évident, est l'option que nous avons délibérément choisie dans notre club, de faire jouer (dans la mesure des disponibilités) plusieurs joueurs dans un même camp avec limitation des communications entre eux. On est bien loin, au cours du jeu, des savantes manœuvres programmées trois jours à l'avance et concernant 6 flottes différentes et 154 avions, par un même joueur : deux navires ont bien assez de mal à se donner rendez-vous !

De par son principe, le système de jeu "Amirauté" accepte toutes sortes de modifications ou de suppléments aux modalités d'arbitrage. C'est ce qui fait un des principaux intérêts de ce jeu. C'est ainsi que, à diverses reprises, des compléments de règles ont été proposés, notamment par Jean RICARD, dans une série d'articles parus dans la revue Casus Belli (N°17 et suivants).

Pour l'ensemble des thèmes qui vous seront proposés chaque mois, quelques nouvelles dispositions sont nécessaires, à notre avis, pour compléter les règles déjà existantes d'"Amirauté". En plus, chaque scénario comportera si il le faut, des règles et modalités d'arbitrage spécifiques. Autrement, toute latitude est laissée aux joueurs et arbitres d'utiliser tout ou partie des règles et annexes proposées par ailleurs ou de leur cru.

Règles complémentaires pour les scénarios

SSSSS

1. Limitation de la dotation en munitions

La perspective de se trouver sans munitions faisait partie des contraintes de la vie d'un amiral :

- Chaque tourelle pourra effectuer 24 salves (ce qui correspond à deux heures de tir en continu) avant d'être à cours d'obus.

- chaque tube lance-torpille sera approvisionné pour tirer une seule fois (sauf exception qui sera dûment signalée quand nécessaire : par exemple, certains destroyers japonais avaient un système de rechargement pour une deuxième salve de torpilles).

2. Répartition des points de dégâts

Ordinairement, on considèrerait qu'un navire touché voyait son armement réduit en égale proportion. En fait, bien d'autres cibles existent sur un navire de guerre. Nous les avons regroupées en quatre principaux secteurs :

- le mouvement : les machines, les appareils de propulsion, l'état de la coque ; en fait, tout ce qui pourrait influencer sur la vitesse.

- l'armement : les tourelles, les tubes lance-torpilles, les pièces de D.C.A.

- divers : toutes sortes de zones ou installations du navire dont la suppression ne nuit pas à l'efficacité au combat du navire.

- transmissions : il s'agit des installations nécessaires aux communications internes au navire, avec les navires alliés, le poste de commandement ainsi que les postes de direction de tirs ; en fait, ce qui valorise le fonctionnement des autres parties du navire.

Si, pour couler un navire, il faut toujours que les dommages infligés soient supérieurs ou égaux à ses points de résistance, pour les dégâts partiels on considèrera la répartition suivante des points de résistance ainsi que des pourcentages de chance d'être affectés à un secteur donné : (voir tableau)

Dès qu'un dommage intervient (torpilles, bombe, salve d'artillerie...), un jet de dé à % déterminera le secteur touché (en utilisant une des deux colonnes de droite), qui sera réduit à concurrence du nombre de points de résistance qu'il représente (colonne de gauche). Si un secteur est complètement détruit, les dégâts supplémentaires seront réaffectés à un autre des secteurs, jusqu'à destruction totale du navire si nécessaire.

Les capacités de mouvement et de tir seront réduites en proportion quand le secteur con-

cerné (mouvement ou armement) sera endommagé. En ce qui concerne les deux autres secteurs, les "divers" peuvent être totalement détruits sans conséquence et les transmissions ne sont perturbées qu'au moment où ce secteur est totalement détruit (une destruction partielle, contrairement à vitesse et armement, n'a aucune influence).

Donc, trois types de dommages peuvent exister :

- réduction de la vitesse.
- réduction du nombre de canons.
- suppression des communications

directes à l'intérieur du navire et vers l'extérieur ; ceci entraînant une réduction de la précision des tirs de 50% (les résultats de l'annexe 7 d'"Amirauté" sont divisés par 2 : un navire ayant 40% de chances de toucher n'en a plus que 20%) et l'impossibilité de coordonner les mouvements du navire pendant le combat à l'intérieur d'une flotte par exemple.

Exemple : un cuirassé anglais de 66 points, équipé de 8 canons de 381mm en 4 tourelles, allant à une vitesse maximale de 23 noeuds reçoit 7 obus de 203mm. Chaque obus au but entraîne une série de lancers de dés à 6 faces et de dés à % :

Après ceci, l'arbitre déterminera, en fonction de la direction de l'attaque et éventuellement en lançant un dé, la position de la tourelle détruite.

Ce système est un peu lourd et dés qu'il y a un nombre important de navires, son utilisation n'est pas conseillée ; mais dans le cadre de cette série d'articles et de thèmes, il apporte beaucoup.

3. Notion de navire amiral et communications entre joueurs.

Lors d'un combat tactique (que l'on jouera en phase de 5 minutes), l'histoire a bien souvent montré la très grande confusion qui régnait dans l'un, ou même les deux camps. Ceci est assez mal rendu dans un jeu où un même joueur contrôle instantanément tous ses navires. Deux améliorations sont possibles !

Répartition des points de résistance		% de chance d'affectation des pertes à un secteur pour : torpilles et mines		obus et bombes
mouvement	35%	90%		20%
armement	35%	0%		45%
divers	20%	10%		25%
transmissions	10%	0%		10%

obus (de 203mm)	dé à 6 donnant les dégâts (voir annexe 10 "Amirauté")	dé à % donnant la localisation (voir texte ci-dessus)		
1	3	1 point	57	armement
2	1	3 points	24	armement
3	4	0,5 point	78	divers
4	4	0,5 point	05	vitesse
5	2	1,75 points	93	transmissions
6	1	3 points	18	vitesse
7	6	0,15 point	41	armement

	points de résistance	points de dégâts	% de pertes	conséquences
vitesse	23,1	3,5	15%	vitesse réduite à 19,5n
armement	23,1	4,15	18%	une tourelle détruite
divers	13,2	0,5	4%	rien
transmissions	6,6	1,75	27%	rien

- Notion de navire amiral
Le joueur indiquera à l'arbitre son navire amiral, autrement dit le navire dans lequel il se trouverait personnellement si il le fallait. Au cours du jeu, toute information (position de l'ennemi, rapport sur les pertes subies...) qui ne viendrait pas directement du navire amiral mais d'un autre navire avec l'obligation d'une transmission de message, se verra retarder.

Habituellement, on considèrera un retard de 5 minutes pour un jet de dé à 6 faces de 1, 2, 3 et de 10mn pour 4, 5, 6.

Exemple : Après le mouvement de 13h15 à 13h20, un destroyer à 50 kilomètres en avant du navire amiral, aperçoit la flotte ennemie. Le joueur n'en sera prévenu (après un jet de dé=5) qu'au début de la phase de mouvement de 13h30 à 13h35.

- Communications entre plusieurs joueurs faisant partie d'un même camp.

- Communications entre plusieurs joueurs faisant partie d'un même camp.

Quand le scénario s'y prête, cette situation est encore plus riche en événements que ci-dessus. En effet, au lancement du jeu, après une mise au point libre entre les joueurs alliés, ceux-ci sont totalement séparés et ne pourront communiquer entre eux que par le biais de messages transitant par l'arbitre. Celui-ci infligera un certain délai à la remise au destinataire selon le même procédé que ci-dessus (5 à 10 mn de retard).

Tous ces compléments sont donnés à titre purement indicatif et leur application ne doit pas être systématique car ils ne sont pas applicables à toutes les situations. Mais dans le cadre des petits thèmes que nous vous soumettrons à partir de ce mois-ci, ils sont recommandés car les scénarios sont volontairement adaptés à eux.

Voici maintenant le premier de ces thèmes de la série "Variations sur Amirauté". Vous en aurez un exemple de réalisation le mois prochain en même temps qu'un second thème.