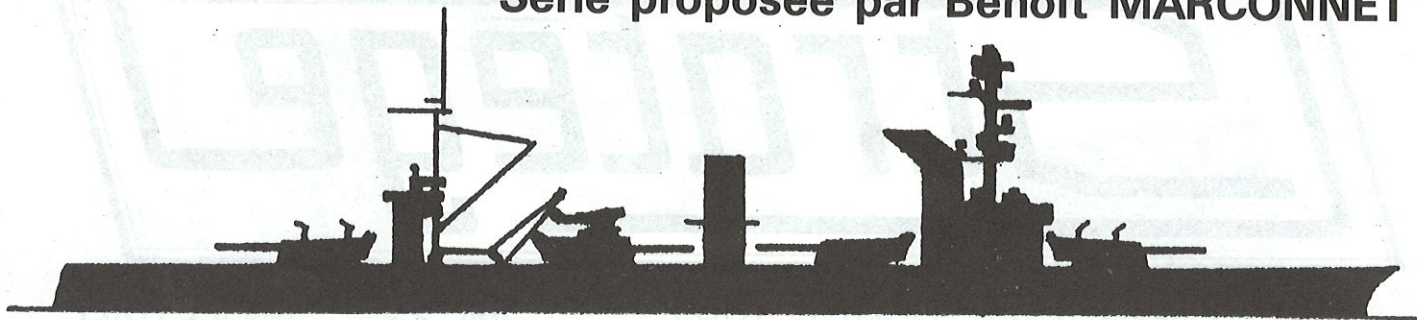


Série proposée par Benoît MARCONNET



# VARIATIONS sur AMIRANTE

## WAKE II

Deuxième partie : " Le choc aéronaval " (décembre 1941)  
par Benoît MARCONNET, sur une idée de Philippe VASSILIADIS.

Après une première attaque infructueuse le 10 décembre 1941 (thème de la première partie du scénario), de nouvelles forces japonaises furent envoyées contre l'atoll de Wake, qui osait tenir tête au Japon.

De leur côté, les Américains essayaient de se remettre de leurs émotions de Pearl Harbour et constituaient des flottes avec ce qui leur restait comme navires : porte-avions et croiseurs lourds. C'est ainsi que, à défaut d'autre chose, furent constituées des task-forces autonomes, chacune articulée autour d'un porte-avions.

Les Japonais se virent obliger de détourner une partie des porte-avions de retour de Pearl Harbour pour soutenir le deuxième assaut contre Wake.

Les Américains projetèrent d'envoyer des renforts soutenus par une task-force, et même à un moment donné, deux task-forces étaient prévues. Malheureusement, en pleine période de limogeages, commissions d'enquêtes ... (peu propice à de brillantes initiatives personnelles de la part des amiraux), ayant connaissance en outre de la présence de porte-avions japonais, l'état-major de Pearl Harbour annula l'opération de secours.

Wake tomba le 23 décembre 1941.

### Thème du scénario

Bien entendu, ce deuxième scénario peut être joué quelque soit l'issue de la partie que vous avez pu faire avec le premier scénario. Il s'agit d'un thème purement aéronaval d'affrontement de deux flottes de porte-avions.

Ce scénario est fictif dans la mesure où l'engagement n'eut jamais lieu. Mais il est parfaitement réaliste dans l'hypothèse où les Américains n'auraient pas rebrous-sé chemin.

Des porte-avions japonais se préparent à soutenir l'assaut contre l'île de Wake, des porte-avions américains se préparent à la défendre : c'est, six mois avant, le scénario de Midway avec des forces plus modestes (et des Américains moins bien renseignés).

### Dossiers des joueurs

La partie peut être intéressante à jouer avec plusieurs joueurs dans chaque camp, par flotte, par porte-avions, par base ...

#### Joueurs japonais

\* Forces disponibles.  
. Base de Kwajalein  
51 bombardiers Nell et 15 hydravions de reconnaissance Mavis.  
. Flotte de débarquement  
Croiseurs lourds Aoba, Furutaka, Kako et Kinugasa.  
Croiseurs légers Yubari, Tenryu et Tatsuda.  
12 Destroyers : 2 classe Kamikaze, 2 classe Mutsuki, 4 classe Fubuki, 4 classe Yamakaze.  
Anciens destroyers convertis en transports de troupes : Akikaze et Yukaze.  
4 transports de troupe.  
. Flotte de soutien  
Porte-avions Hiryu et Soryu  
Croiseurs lourds Tone et Chikuma.  
2 Destroyers classe Yamagumo.

#### \* Mission.

Assurer le débarquement puis maintenir une supériorité aérienne pendant 48 heures au dessus de Wake pour assurer le succès des opérations terrestres.

#### \* Renseignements.

Les trois porte-avions américains de Pearl Harbour sont à la mer depuis quelques jours. Leurs destinations ne sont pas connues. On suppose que la plupart sont en protection rapprochée de l'archipel des Hawaï.

#### Joueurs américains

\* Forces disponibles  
. Wake  
Aérodrome avec 6 Wildcat.  
Batteries côtières A et B.  
. TF 14  
Porte-avions Saratoga.  
Croiseurs lourds Indianapolis, Minneapolis et San Francisco.  
8 destroyers classe Mahan.  
APD Colhoun (ancien destroyer converti en transport de troupe rapide).  
Ravitailleur d'hydravion Tangier.  
Pétrolier d'escadre Neosho.  
. TF 11 (initialement prévue pour effectuer un bombardement des îles Gilbert, mais déroutée vers Wake en cours de mission).  
Porte-avions Lexington.  
Croiseurs lourds Chicago, Portland et Astoria.  
5 destroyers classe Porter.  
1 pétrolier d'escadre.

ENTERPRISE

