



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 (1 heure ou 2 devraient suffire) comme pour la Bataille des Kerkenna. L'arbitre (ou le joueur italien si vous n'en avez pas) résout 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 cargos 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)
- lueurs réparables à + 11 km mais position approximative et tir impossible, changement de route possible

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