

Variations sur AMIRAUTE

- - courrier - -

Les combats terrestres

PROPOSITIONS DE REGLES

Avant-propos

La simulation des combats terrestres lors de campagnes d'"Amirauté" pose toujours un problème. J'ai personnellement répondu à cette question dans deux campagnes : "Crête 41" (JdS Spécial Crête) et "Norvège 40" (JdS Spécial Norvège). Mais dans les deux cas, il s'agit d'un terrain très accidenté, pratiquement montagneux. Donc cela a permis de simplifier le problème en n'autorisant les mouvements terrestres que le long des axes routiers expressément indiqués sur les cartes. De ce fait, un traitement par rapport de forces, avec ou non intervention d'un facteur aléatoire est parfaitement réalisable. Le problème reste entier concernant les terrains plus ouverts où la progression, l'édification de tête de pont concernent des "surfaces". Voici ci-contre une contribution. Le débat est ouvert, et nous attendons vos propositions qui intéresseront certainement beaucoup d'entre nous.

B. MARCONNET

Bonjour à toute la rédaction, du Stratège !

Je suis un fidèle de la revue et je me permets de vous écrire un mot en ce qui concerne "Amirauté" que j'apprécie beaucoup. La plupart des petites règles additionnelles que vous avez proposées sont très intéressantes et souvent astucieuses. Toutes sauf une sur les combats terrestres ! J'en ai donc conçu d'autres, qui ne sont pas non plus parfaites, mais qui laissent au moins une chance au parti faible de l'emporter. Je ne suis d'ailleurs pas allé la trouver bien loin : il suffit d'utiliser la table des combats aériens dans les annexes du livret "Amirauté".

La résolution des combats est la suivante :
Quand deux forces terrestres se rencontrent, on effectue le rapport du nombre d'hommes et l'on se reporte à la table "AVIONS CONTRE AVIONS" (annexe 15, tableau 3) comme s'il s'agissait d'un combat aérien. Pour cela, on considérera par exemple qu'un avion représente 100 hommes. On effectue ensuite ce qui équivaut à un combat aérien, et l'on recommence toutes les deux heures de jeu, par exemple, jusqu'à ce que l'un des partis soit éliminé ou rompe le combat ...
On peut moduler le combat en considérant qu'un avion est équivalent à 200 hommes, ou bien 50, ou bien 10 ... ou bien encore tirer les résultats du combat en cours toutes les 6 h de jeu, ou toutes les heures, 1/2

heures ... selon le scénario, les forces en présence, les joueurs ou l'arbitre.

Exemple : 2000 Japonais rencontrent comme par hasard 1000 Marines à Henderson Field (original non ?). Le rapport est 2/1 en faveur du Jap-Honis (soit qui mal y pense). Admettons qu'ici l'échelle d'équivalence est "1 avion = 100 hommes", et que l'on tire les résultats des combats toutes les trois heures. Le joueur japonais tire donc 1D6 (annexe 15, table 3B : "avions contre avions par 6") et 4 lots à 32 % chacun (annexe 15, table 3) pour l'équivalent "10 avions" des 1000 Marines. Admettons qu'il réussisse à éliminer 6 "avions", c'est à dire 600 hommes en trois heures : GASP !
Le joueur américain tire 3D6 (table 3B) et deux lots à 8 % chacun (table 3), pour l'équivalent 20 avions des 2000 Japonais. Supposons qu'il réussisse à détruire 4 "avions", c'est à dire 400 hommes.
Pour les trois prochaines heures, on se retrouve avec 1600 Japonais affamés contre 400 Marines terrorisés. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux camps disparaisse.
Je pense que ce système permettra d'obtenir des combats terrestres plus captivants, au sens où le dénouement du combat et les pertes finales ne sont pas déjà connues à l'avance. On peut aussi figurer en augmentant les chances de détruire chaque "avion/unité" ennemi en s'aidant d'un bombardement aérien

ou terrestre. On peut aussi donner un malus s'il s'agit de détruire des unités qui sont retranchées (entre -5% et -15% aux chances d'éliminer chaque "avion/unité" sur la table 3 "avion contre avion", ou un malus de +1 ou +2 sur la table 3B "avions contre avions par 6", par exemple. Au cas où il y aurait des chars ou de l'artillerie terrestre, on pourrait là aussi augmenter les chances de succès proportionnellement au nombre de chars ou de canons engagés.
Pour simuler des charges "Banzai", le joueur japonais pourrait s'il le désire augmenter ses chances de détruire l'ennemi d'un pourcentage compris entre 1% et 20% sur la table 3 (-1 ou -2 sur la table 3B), en déclarant une attaque "Banzai". En contre-partie, les chances de se faire détruire par l'ennemi augmenterait d'autant ... La raison de la variation du bonus entre 1 et 20 % simulerait l'importance variable de ce type d'attaque au sein de l'attaque globale.

Voilà, qu'en pensez-vous ? J'ai personnellement utilisé ces règles avec succès lors de la campagne de Guadalcanal que j'avais arbitrée chez moi il y a plus d'un an, et qui s'est d'ailleurs soldée par un effroyable carnage du côté américain. Jugez plutôt : tous les "flat-top" et les BB ricains au fond de l'eau, sans compter les 30000 Marines tués à Guadalcanal ...

Amitié à tous

Alain Severac