

la notte per sfuggire sotto la costa italiana. Per guadagnare tempo fino al tramonto del sole si viene a sinistra fino alla rotta 180°, velocità 28 mg. Le unità tipo *Bristol*¹ che seguivano sulla scia si trovano così avvicinate al luogo dell'azione....

« Ore 16,05: L'*Helgoland* deve accostare per 239° perchè il *Quarto* tenta di tagliare fuori lo *Csepel* che si avvicina a sinistra.

« Ore 16,15: rotta a SO.

« Ore 16,26: L' *Helgoland* è nuovamente colpito. Avarie: il 2° fumaiolo è completamente traversato. Le scheggie entrate nel 2° compartimento di caldaie ne danneggiano e spengono due. Avariati tubi di alimentazione, di vapore, ecc.

« Ore 16,26: L'*Helgoland* è inseguito da quattro incrociatori. È la fase più acuta del combattimento. Bisogna reggere fino alla notte e ingannare il nemico con false manovre, per fargli credere che l'*Helgoland* fugge a sud con l'intenzione di girare poi verso levante. Si può così guadagnare un po' di cammino verso ponente e dare tempo allo *Csepel* di riunirsi all'*Helgoland*.

« L'*Helgoland* viene per 180°. Tutte le unità nemiche cercano di guadagnare su di lui per tagliargli la rotta: gli incrociatori tipo *Falmouth*² hanno apparentemente l'intenzione di riunirsi al

¹ *Dartmouth* e *Quarto*.

² Cioè il *Bixio* e il *Weymouth*.