

# VARIATIONS sur AMIRAUTE

Série proposée par Benoit MARCONNET

**JUIN 1940 : OPERATION AMPHIBIE EN MEDITERRANEE !**

par hervé BRIARD et Pascal TOUSSAINT  
(avec la participation technique de Benoît MARCONNET)

## I. PRESENTATION

Avant de commencer, nous demandons pardon aux puristes, car toute ressemblance entre ce scénario et des événements historiques ne serait que pure coïncidence. En effet, les dates de disponibilité des navires utilisés ainsi que leurs bases d'affectation n'ont pas été respectées ; certains étaient même déjà coulés à la date du scénario. Le seul souci des créateurs a été de construire un scénario amusant (nous l'espérons) et équilibré.

Juin 1940, le guerre fait rage en France, les Allemands ont passé la Loire à Saumur et occupent Lyon. La France et l'Italie sont en guerre depuis le 10 juin mais le seul engagement maritime franco-italien a été le grenadage du sous-marin Provana le 16 juin (cf "Mare Nostrum" de Paul BOIS).

Le gouvernement français est installé à Bordeaux, et parle d'armistice...

Nous sommes le 21 juin à 0 heures, êtes-vous prêt Amiral ?

## II. DOSSIER DES JOUEURS

### 1. Dossier français.

#### a. Objectif.

Le haut-commandement français a décelé des préparatifs inquiétants dans les ports italiens et craint un débarquement sur la côte d'Azur pour prendre à revers l'armée des Alpes.

Votre mission (si vous l'acceptez...) est d'empêcher tout débarquement sur le sol national et de maintenir notre supériorité navale.

#### b. Renseignements le 21 juin à 0 heures.

Etat des forces italiennes :

La Spezia : 2 cuirassés (CU), 3 croiseurs lourds (CL), 3 croiseurs légers (cl), 5 contre-torpilleurs, 5 torpilleurs, et des cargos.

Naples : 2 cuirassés (CU), 2 croiseurs lourds (CL), 5 torpilleurs (T), et des cargos.

#### c. Règles particulières.

- Modalités de débarquements.

La réussite ou non d'un débarquement sera décidée par jet de dé en tenant compte du nombre d'hommes débarqués, ainsi que du soutien d'artillerie (en considérant le nombre de

navires et le temps qu'ils ont passé en appi-feu).

- Utilisation du PHa Commandant-Teste

Le PHa peut catapulte l'ensemble de ses hydravions (contrairement aux autres navires) au rythme de 1 avion toutes les 5 minutes sur chaque capapulte (4 catapultes). La récupération se fait au moyen des grues, au rythme de 1 avion toutes les 15 minutes sur chaque grue (5 grues).

Le catapultage se fait à vitesse réduite à 15 noeuds. La récupération se fait à l'arrêt. Lorsque la force de la mer est supérieure ou égale à 5, le PHa ne peut envoyer et récupérer des hydravions. Chaque avion ne peut faire plus de 3 missions par jour.

#### d. Forces françaises disponibles.

- Toulon : croiseurs lourds Duplex et Colbert ; croiseurs légers Gloire et La Tour d'Auvergne ; contre-torpilleur Le Terrible. Aviation : 2 Bréguet Bizerte.

- en mer, point 1 : Cuirassés Dunker-

que et Bretagne ; porte-hydravion (PHa) Commandant-Teste ; croiseurs légers La Gallisonnière et DUguay Trouin ; contre-torpilleurs Guepard, Aigle et Mogador ; torpilleur Orage. Aviation embarquée sur le Commandant-Teste : 14 Latécoère 298.

- En mer, point 2 : croiseurs lourds Algérie et Foch, torpilleur Typhon.

- En mer, ligne 3 : sous-marins (S/M) Pascal et Fresnel.

Positions particulières :

- Point 1 (flotte en provenance de Mers el Kébir) : 100 kilomètres à l'Est de la ville de Las Palmas.

- Point 2 (flotte en provenance d'Alexandrie) : 50 kilomètres à l'Ouest de la Sardaigne, à mi-hauteur de l'île.

- Ligne 3 : sous-marins en missions de surveillance et de protection sur une ligne rejoignant Calvi à la frontière franco-italienne près de Nice. La position exacte sera à préciser à l'arbitre.

## CARACTERISTIQUES DE L'AVIATION

FRANCE				ITALIE					
Nom	Vitesse (Km/h)	Autonomie (Km)	Points	Nom	Vitesse (Km/h)	Autonomie (Km)	Points		
BIZERTE	250	2100	4,1	Hydravion de reconnaissance	CR42	440	800	6,1	Chasseur
LATE	300	1500	4,5	Hydravion torpilleur (1 T400)	Z501	275	2600	3,8	Bombardier (hydravion) 600Kg de bombes
LOIRE 130	225	1000	3	Hydravion de reconnaissance	Z506	360	2700	5	Bombardier (hydravion) 1200Kg de bombes
					SM79	430	1900	5,8	Bombardier 1200Kg de bombes
					RO43	500	1100	3,9	Hydravion de reconnaissance

## 2. Dossier italien

### a. Objectif.

En complément de la brillante percée que nos troupes effectuent dans les Alpes, le Duce vous confie la glorieuse mission de libérer la Corse de l'opresseur français. La France vaincue par les forces de l'Axe est en instance de capituler, cette mission doit donc être accomplie sans délai.

### b. Renseignements le 21 juin à 0 heures.

Etat des forces françaises :

- Toulon : 2 croiseurs lourds (CL), 2 croiseurs légers (cl), 3 contre-torpilleurs (CT), 3 sous-marins (S/M).

- Mers-el-Kebir : 4 cuirassés (CU), 1 porte-hydravion (PHA), 3 croiseurs légers (cl), 4 contre-torpilleurs (CT), 3 sous-marins (S/M).

- Bizerte : 10 sous-marins (S/M).

- Alexandrie : 1 cuirassé (CU), 1 croiseur lourd (CL), 1 croiseur léger, 2 contre-torpilleurs (CT), 2 CL et 1T ont quitté le port d'Alexandrie le 17 juin à 22 heures en direction de la France.

- Aspretto (près d'Ajaccio, en Corse) possède un terrain d'aviation de 6 points.

### c. Règles particulières.

#### - Modalités de débarquement

Pour ne pas alourdir le jeu, il ne sera résolu aucun combat terrestre, il "suffira" de réussir les débarquements. Chaque débarquement sera exprimé en % de réussite calculé comme suit :

- pour 200 hommes à terre : 1 %

- par cuirassé bombardant 1 h : + 2 %

- par croiseur lourd bombardant 1 h : + 1 %

- par croiseur léger bombardant 1 h : + 0,5 %

Le dé sera jeté par l'arbitre 8 h après le débarquement des troupes puis toutes les 12 heures tant que le débarquement ne sera pas réussi. Tout jet de dé raté annule les bombardements effectués précédemment, donc ils ne sont pas cumulatifs d'un tour sur l'autre.

#### - Transport des troupes

Chaque cargo peut transporter 500 hommes :- Temps d'embarquement : 2 heures

- Temps de débarquement : 4 heures

Débarquement et embarquements ont lieu dans des ports.

#### - Bombardement en soutien des troupes à terre (appui-feu)

Quand un navire de combat quitte un port, il doit être précisé à l'arbitre si les soutes sont remplies d'obus explosifs ou d'obus de rupture. Seuls les obus explosifs permettant d'effectuer un bombardement en soutien d'un débarquement. Bien entendu, si le navire est amené à les utiliser en combat tactique contre d'autres navires, ces obus ont l'inconvénient d'être incapables d'infliger de gros dégâts à un navire fortement protégé...!

Le ravitaillement se fait à Naples ou à la Spezia. Le temps de ravitaillement est de 4 heures.

La dotation complète en munitions permet d'effectuer 6 heures de bombardement s'il s'agit d'obus explosifs, ou 24 salves d'obus de rupture contre des navires ennemis (1 salve toute les 5 minutes de combat tactique). Il est possible d'avoir une dotation mixte (à préciser à l'arbitre). Par exemple, si la répartition entre obus explosifs et de rupture est moitié-moitié,

ceci permettra au navire d'effectuer 3 heures de bombardements et 12 salves pleinement efficaces en combat tactique.

#### - aviation basée à terre

Il est possible de changer les avions de base. Par contre, il ne sera pas possible d'affecter un nombre important d'avions-bombardiers à des missions de simple reconnaissance (sinon la carte ne sera plus qu'une gigantesque toile d'araignée) : seulement 2 bombardiers (Z 501, Z 506 ou SM 79) pour chaque base, quelque soit le nombre d'avions dans chaque base, pourront effectuer des missions de reconnaissance ; au choix des joueurs.

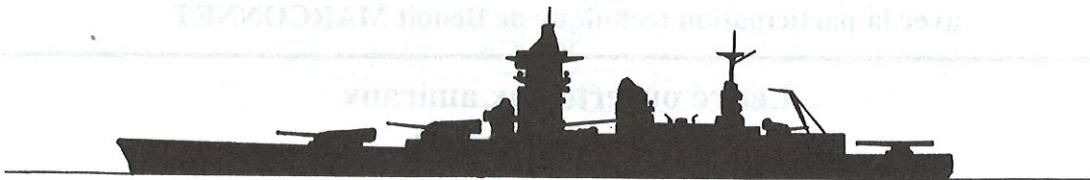
- Le dragage des mines par les dragueurs se fait à la vitesse maximum de 8 nœuds.

### d. Forces italiennes disponibles.

- La Spezia : cuirassés Cavour et Andrea Doria ; croiseurs lourds Zara, Pola et Fiume croiseurs légers Colleoni et Bande Nere; contre-torpilleurs Zeffiro, Alpino, Ascari et Vivaldi; torpilleurs Airone, Climene et Spica, dragueur de mine RD 4 ; 10 cargos. Aviation : un aérodrome de 12 points ; 6 CR 42, 6 Z 501 et 4 SM 79.

- Naples : cuirassés Duilio et Cesare ; croiseurs lourds Fiume et Trieste ; croiseurs légers Guisano, Attendolo et Montecuccoli ; contre-torpilleurs Artiglieri et Da Mosto ; torpilleurs Alcione, Vega et Aldebaran ; dragueur de mine RD 12 ; 10 cargos. Aviation : aérodrome de 16 points ; 6 CR 42 et 10 Z 506.

- En mer (positions à préciser à l'arbitre): sous-marins Sirena, Naiade, Nereide.



## 3. Consignes particulières communes aux deux joueurs.

### a. Navires

Tous les déplacements des navires se feront aux 2/3 de la vitesse maximum, sauf pour les cargos.

Pour simuler le travail des équipes de maintenance sur les navires, une unité pourra récupérer 1/4 des points perdus en combat 6 heures après la fin d'un engagement.

Tout navire perdant les 2/3 de ses points de résistance doit rompre le combat et regagner le port le plus proche (un port ami bien sûr !), les kamikazes n'ayant pas encore été inventés.

### b. Aviation.

Les bases importantes : Toulon, la Spezia et Naples sont supposées suffisamment défendues pour que l'on ne puisse ni détruire leurs terrains d'aviation, ni leurs installations portuaires.

Les hydravions catapultables des

navires de guerre (les Ro 43 et les Loire 130) sont limités dans leur utilisation pour ne pas alourdir le jeu. Chaque navire ne pourra envoyer simultanément plus d'avions qu'il n'a de catapultes. La récupération demande 15 minutes, navire arrêté; elle ne peut se faire par mer de force 5 ou plus.

### c. Sous-marins.

Les sous-marins en placement libre au début du jeu, et durant toute la partie, ne peuvent pas être à moins de 50 km des bases ennemies. Ceci simule les patrouilles ASM effectuées en permanence. Ces bases sont Toulon, Mers-el-Kébir, Bizerte, La Spezia et Naples.

### d. Mines.

Les mines ne peuvent être placées que sur les fonds inférieurs à 200 m : lignes pointillées sur la carte.

Un navire transportant des mines sera

plus vulnérable aux tirs adverses. En cas de coup au but par de l'artillerie ou par des bombes d'avion, les points de dégât seront multipliés par deux. Au début du jeu, les joueurs préciseront à l'arbitre si les navires donnés avec des mines dans les caractéristiques les gardent ou non.

### d. Météo.

Les conditions météo seront indiquées 12 heures à l'avance. Pour simplifier le jeu, il sera supposé que la nuit tombe brutalement à 22 heures et que le jour se lève tout aussi brusquement à 5 heures.

### e. Condition de victoire.

1 débarquement réussi : victoire française

2 débarquements réussis : nul

3 débarquements réussis : victoire italienne

En cas de nul, le gagnant sera désigné par l'arbitre selon les pertes respectives.

L'intérêt de ce scénario réside dans les éléments de surprise suivants : pour les Français c'est l'objectif réel des Italiens, pour les Italiens c'est le départ prématuré d'une flotte venant de Mers-el-Kébir ainsi que la présence dans cette flotte du Pha Commandant-Teste. Au cours de la préparation et des premiers moments de ce scénario, l'arbitre devra faire attention à ménager ce suspense.

Nota : l'aérodrome d'Aspretto n'est signalé qu'au camp italien, et uniquement pour maintenir une certaine incertitude sur le dispositif français.

**1. Modalités d'application de certaines règles.**

**a. Les obus explosifs.**

Les effets des obus explosifs sont les suivants (dans le cadre des règles de "répartition des dégâts" proposées par Benoît MARCONNET dans de précédents articles et dans le "Spécial Mer de Java") :

*Sur un cuirassé*

vitesse	pas d'effet
armement	seuls les armements anti-aériens sont touchés
divers	dégâts normaux
transmissions	dégâts normaux

*Sur un croiseur*

vitesse	la moitié des dégâts sera appliquée
armement	dégâts normaux, sauf pour l'artillerie principale
divers	dégâts normaux
transmissions	dégâts normaux

**b. Combats de nuits.**

Il faudra appliquer, en plus de la réduction de moitié habituelle, un malus de 10 % pour les tirs effectués par les navires italiens.

**c. Communications inter-armes.**

Les communications entre la Marine et l'Aviation italienne ne sont pas très performantes. Il y aura un délai de 3 heures systématiquement entre une information ou une demande de la part d'une de ces armes, et la réaction ou la réponse de la part de l'autre arme. Par exemple, si un avion basé à terre repère un navire ennemi, l'information n'arrivera à la flotte que 3 heures plus tard; si un navire repère un navire ennemi et demande un soutien d'aviation (chasse ou bombardement), l'aviation basée à terre décollera 3 heures plus tard.

**2. Table météorologique.**

Les indications suivantes seront données 12 heures à l'avance aux joueurs.

vs : visibilité de surface; va : visibilité aérienne;  
ca : couverture aérienne; fm : force de la mer

20 juin de 12 heures à 18 heures :	vs 20 km - va 35 km - ca 3/10 - fm 2
20 juin, 18 heures, au 21 juin, 05 heures :	vs 10 km - fm 2
21 juin de 05 heures à 18 heures :	vs 25 km - va 40 km - ca 2/10 - fm 1
21 juin, 18 heures, au 22 juin, 05 heures :	vs 10 km - fm 1
22 juin de 05 heures à 18 heures :	vs 30 km - va 50 km - ca 1/10 - fm 1
22 juin, 18 heures, au 23 juin, 05 heures :	vs 5 km - fm 3
23 juin de 05 heures à 18 heures :	vs 15 km - va 25 km - ca 5/10 - fm 5
23 juin, 18 heures, au 24 juin, 05 heures :	vs 5 km - fm 3
24 juin de 05 heures à 18 heures :	vs 30 km - va 50 km - ca 2/10 - fm 2
24 juin, 18 heures, au 25 juin, 05 heures :	vs 10 km - fm 1

**3. Calendrier des principaux événements.**

20 juin midi : début du jeu. Les navires italiens, déjà chargés, peuvent quitter les ports.

20 juin à 18 heures : informer le joueur italien que deux cuirassés français étaient sortis de Mers-el-Kébir dans la nuit du 17 au 18 juin, avec une forte escorte.

21 juin à 6 heures : donner la composition exacte de la force française se trouvant au point 1.

24 juin à 12 heures : informer les deux camps que l'armistice sera signé à 19 heures.

24 juin à 19 heures 15 : informer les deux camps que l'armistice est signée et prendra effet à 01 heures 35.

25 juin à 01 heures 35 : fin du jeu.

**Hervé BRIARD, Pascal TOUSSAINT**  
avec la participation technique de Benoît MARCONNET

**Lettre ouverte aux amiraux**

Arbitres, ne restez plus passifs!

On pourrait croire, en regardant les wargames navals, tel "Amirauté", que la mer appartient aux belligérants ce qui n'est pas du tout exact, nombre de navires marchands, avions, bâtiments militaires neutres, sillonnent volontiers les eaux internationales pour commercer ou pour des patrouilles de routine.

On peut aisément imaginer tous les cas de bavures possibles du genre: un des belligérants attaque un cargo, un avion, voir même une flotte neutre, ou tout simplement une "indiscrétion" de la part de ces même "neutres" (par exemple: un cargo espagnol qui croise une flotte anglaise et le clame en clair sur sa radio, afin de prévenir les autorités espagnoles. Le dit message étant alors capté par une station italienne qui devrait en faire l'usage que l'on en sait (N.D.L.R: Quoique avec les Italiens de la IIème GM..!)).

Le fait d'utiliser des neutres, permettra à l'arbitre d'avoir sa carte et ses navires à déplacer, et donc d'avoir un rôle plus actif au cours de la partie.

Pour rendre ces faits suffisamment crédibles, l'arbitre doit donc prévoir :

- la route du ou des neutres, longtemps à l'avance,
- l'attitude de celui-ci en cas de rencontre (il faut pour cela tenir compte de la réalité historique et des sympathies entre nations du moment; par exemple, saviez-vous que les pilotes de ligne français signalaient systématiquement, en clair et par radio, tous les mouvements anglais qu'ils pouvaient apercevoir après l'affaire de Mers El Kébir),
- la réaction du pays neutre en cas de "lâche agression" ou d'action militaire près de ses côtes (représailles, patrouilles, etc...).

Messieurs les arbitres, voici donc déjà de quoi épicer vos batailles et, pour les sceptiques, citons pour exemple le fait suivant: durant la Première Guerre Mondiale, lors de la Bataille du Jutland, le caboteur norvégien "Fjord" naviguait entre les 2 flottes ennemies. Les patrouilleurs de celles-ci, en le contrôlant, aperçurent simultanément les flottes principales ennemies. La bataille pût commencer. (N.D.L.R: L'histoire dit-elle ce qu'il advint de ce caboteur ?)

A vos scénarii!

Vincent GAIFFE  
Cercle de Stratégie - Besançon

## CARACTERISTIQUES DES NAVIRES FRANCAIS

### NAVIRES

Type	Nom	Long.(m.)	Vit.(n.)	Point	Taille
CU	DUNKERQUE	209	30	74,8	1
		VIII 330		42000m.	
		XVI 130aa		21000m.	
		VIII 37aa + XXXII mtaa			
		4 Loire 130			(1catapulte)
	BRETAGNE	166	21	56,7	2
		X 340		23000m.	(23°/36000 théorique)
		XIV 138		16000m.	(25°/22000 théorique)
		VIII 75aa + XII mtaa			
Pha	COMMANDANT TESTE	167	27	15,7	2
		XII 100aa		16800m.	
		VVII 37aa + XII mtaa			
		14 Latécoère 298			(4 catapultes)
CL	DUPLEIX	192	33	15,75	2
	COLBERT	VIII 203		31000m.	
	FOCH	VIII 37aa + XII mtaa + VI T550			
		3 Loire 130			(2 catapultes)
	ALGERIE	185	31	34,8	2
		VIII 203		31000m.	
		XII 100aa		15600m.	
		VIII 37aa + XVI mtaa + VI T550			
		3 Loire 130			(2 catapultes)
CI	LA GALISSONNIERE	176	35	27,1	2
	GLOIRE	IX 152		23500m.	
		VIII 90aa		15600m.	
		VIII mtaa + IV T550			
		4 Loire 130			(1catapulte)

### DUGAY TROUIN

180	33	7,2	2
VIII 155		21600m.	
IV 75aa		14000m.	
IV mtaa + XII T550			
2 Loire 130			(1catapulte)

### TOUR D'AUVERGNE

152	30	4,8	3
IV 138		16600m.	
IV 75aa		14000m.	
II 37aa + XII mtaa + 300 mines			

CT	GUEPARD	128	36	2,6	3
		V 138		18800m.	
		IV 37aa + VI T550			

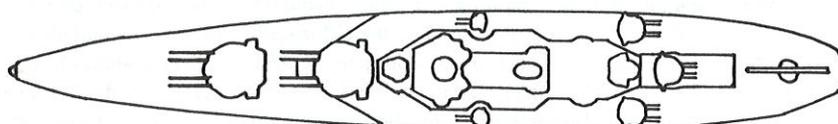
AIGLE	128	36	2,5	3
	V 138		16600m.	
	IV 37aa + IV mtaa + VII T550			

TERRIBLE	129	43	2,75	3
	V 138		20000m.	
	IV 37aa + IV mtaa + IX T550 + 50 mines			

MOGADOR	134	41	3,2	3
	VIII 138		20000m.	
	II 37aa + IV mtaa + X T550 + 50 mines			

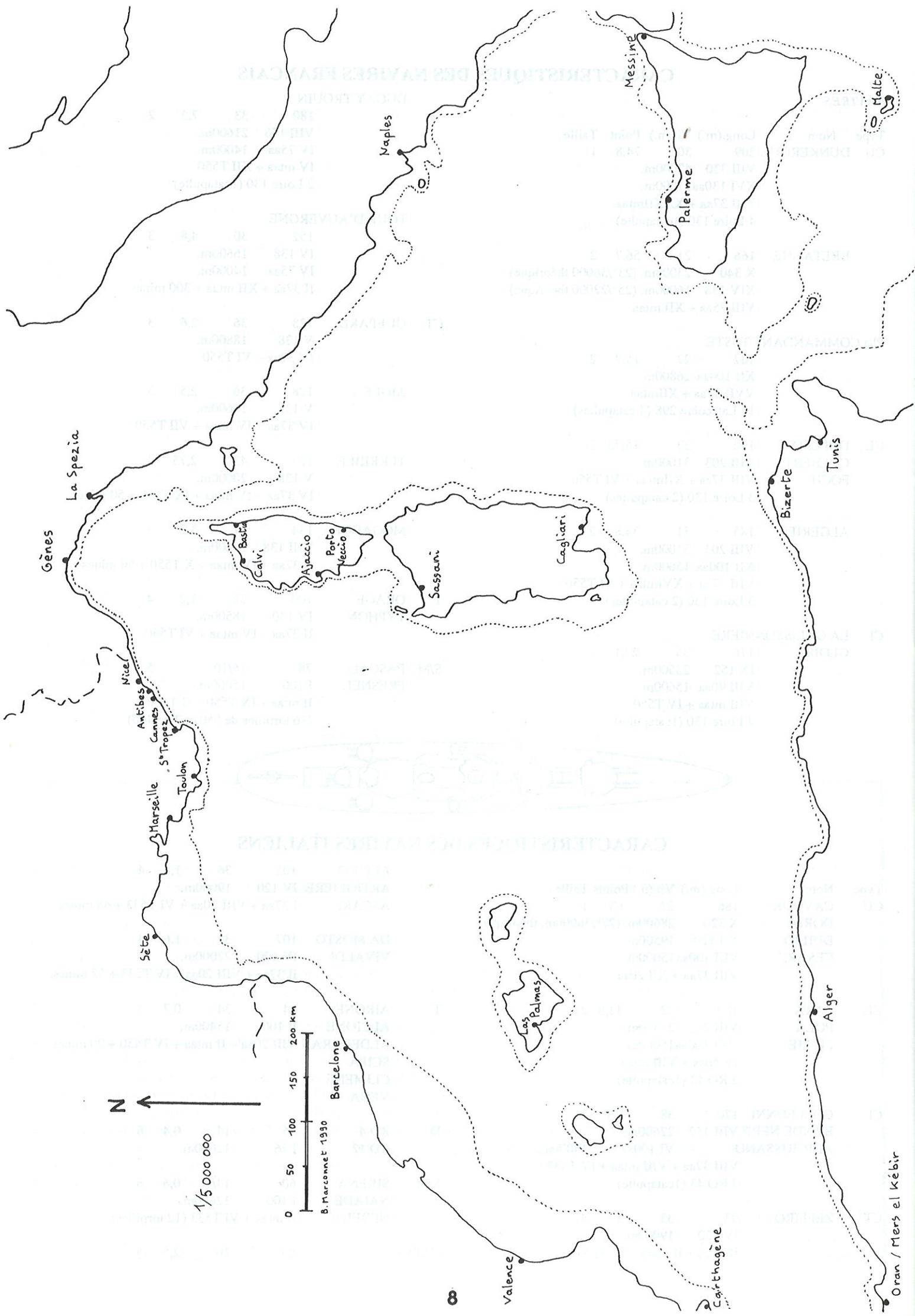
T	ORAGE	100	32	1,2	4
	TYPHON	IV 130		18500m.	
		II 37aa + IV mtaa + VI T550			

S/M	PASCAL	78	16/10		5
	FRESNEL	I 100		15000m.	
		II mtaa + IX T550 + II T400			(16 torpilles de 550 et 2 de 400)



## CARACTERISTIQUES DES NAVIRES ITALIENS

Type	Nom	Long.(m.)	Vit.(n.)	Points	Taille
CU	CAVOUR	186	27	63	1
	DORIA	X 320		28600m.	(27°/36000m. théorique)
	DUILIO	XII 120		19500m.	
	CESARE	VIII 100aa		15000m.	
		VIII 37aa + XII 20aa			
CL	ZARA	180	32	33,8	2
	POLA	VIII 203		31500m.	
	FIUME	XVI 100aa		15000m.	
		IV 40aa + VIII mtaa			
		2 RO 43			(1catapulte)
CI	COLLEONNI	170	38	9,7	3
	BANDE NERE	VIII 152		22600m.	
	ADIGIUSSANO	VI 100aa		15000m.	
		VIII 37aa + VIII mtaa + IV T533			
		2 RO 43			(1catapulte)
CT	ZEFFIRO	93	33	1	4
		IV 120		19000m.	
		II 40aa + II mtaa + VI T533 + 52 mines			
	ALPINO	105	36	1,8	4
	ARTIGLIERE	IV 120		19000m.	
	ASCARI	I 37aa + VIII 20aa + VI T533 + 48 mines			
	DA MOSTO	107	32	1,6	4
	VIVALDI	IV 120		22000m.	
		II 37aa + VIII 20aa + IV T533 + 52 mines			
T	AIRONE	84	34	0,7	5
	ALCIONE	II 100		15400m.	
	ALDEBARAN	VIII 20aa + II mtaa + IV T450 + 20 mines			
	SCIPA				
	CLIMENE				
	VEGA				
D	RD 4	36	14	0,4	6
	RD 12	I 76		12000m.	
S/M	SIRENA	60	14/8	0,6	6
	NAIADE	I 100		12600m.	
	NEREIDE	II mtaa + VI T533			(12 torpilles)
CARGO		80	10	2,5	5



1/5 000 000

0 50 100 150 200 km  
B. Marconnet 1930

N