

## Variations sur AMIRAUUTE

Le précédent scénario d' "Amirauté" (Journal du Stratège n° 47) nous a emmenés du côté de la Méditerranée occidentale en juin 1940. Certes, historiquement il n'y a pas eu grand chose ! Mais il est toujours possible de donner un petit coup de pouce à la réalité pour faire un scénario original.

Ce mois-ci, nous resterons à la même époque et au même endroit pour un scénario également fictif mais bien près des préoccupations de l'époque. Evidemment, il ne faut pas s'arrêter à quelques détails, et les forces mises à disposition ont été "adaptées".

L'intérêt principal de ce scénario est le jeu en équipe avec communications limitées. Tout à fait le genre de problème qui peut vous replacer devant des monceaux d'incertitudes face au brouillard de la guerre. Il faut donc que les participants jouent le jeu : chaque camp aura plusieurs joueurs sans possibilité de communications directes. Seul informations... de l'un à l'autre sous la forme de messages écrits.

Le scénario propose 3 joueurs par camp. Mais vous constaterez qu'il est possible d'augmenter encore ce nombre si vous le désirez.

### MEDITERRANEE OCCIDENTALE, JUIN 1940 OPERATION LRQLN

Une grande série à épisodes présentée par l'Amiral Marconnet  
("Benoit" pour son état-major)

#### II. DOSSIER DES JOUEURS.

##### 1. Dossier français.

###### a. Mission.

- Assurer la rotation habituelle des convois entre l'Afrique du Nord et la Métropole.

Actuellement il y a deux convois prévus : Alger vers Marseille, navires déjà chargés ; Marseille vers Alger, navires déjà chargés.

Leurs horaires de départ sont à votre discrétion, mais au plus tard dans les 24 heures qui suivent le début du jeu.

- Assurer les reconnaissances aériennes habituelles de la part des Bréguet-Bizerte.

- Le groupe du Strasbourg, envoyé momentanément en Atlantique pour une mission conjointe avec les Britanniques, rentre à sa base de Mers-el-Kébir avec le renfort du porte-avions Béarn.

Consigne particulière : la présence du Béarn (navire auparavant affecté à la flotte de l'Atlantique) et son arrivée à Mers-el-Kébir devront rester ignoré de l'adversaire le plus longtemps possible.

L'évaluation de la victoire par l'arbitre se fera en tenant compte de l'économie des moyens utilisés pour remplir les différentes missions.

###### b. Renseignements sur l'état des forces italiennes.

La Spezia : 2 croiseurs lourds (CL), 5 croiseurs légers (cl), 12 contre-torpilleurs (CT), 11 torpilleurs (T), 25 sous-marins (S/M).

Naples : 2 cuirassés anciens rénovés (CU), 3 croiseurs lourds, 2 croiseurs légers, 12 contre-torpilleurs, 18 torpilleurs, 10 sous-marins.

Messine : 2 croiseurs légers, 6 contre-torpilleurs, 10 torpilleurs, 4 sous-marins.

Tout port cité sur la carte possède au minimum une base d'hydravions.

Effectifs supposés opérationnels :

- hydravions de reconnaissance et bombardement à grand rayon d'action : une cinquantaine ;

- bombardiers moyens à grand rayon d'action : plus d'une centaine.

- Bombardiers légers et chasseurs à faible rayon d'action : plus d'une centaine.

entre joueurs.

entre armes différentes (aviation-marines) si un même joueur gère les deux

entre une flotte en mer et le joueur qui la commande si celui-ci est resté à terre dans Q.G. (Mers-el-Kébir pour le commandant en chef, et Toulon pour le commandant qui embarqué sur un navire et son Q.G. à terre, celui-ci continuant à être le seul destinataire des messages venant des autres joueurs et de l'arbitre (sauf pour les informations provenant de la flotte elle-même, bien sûr).

AVIATION km/h)	Vitesse	Autonomie	Points	
Breguet Bizerte	250	2100	4,1	Hydravion de reconnaissance
Loire 130	225	1000	3	Hydravion de reconnaissance
Chance Vought VI59	390	1800	5	Bombardier en piqué (1bb 250 Kg)
Dewoitine D373	400	900	5,8	Chasseur
Levasseur PL7	300	1200	4	Torpilleur (1 T 400)

###### c. Règles particulières.

- Tout mouvement de navires par le détroit de Gibraltar est susceptible d'être signalé aux Italiens par les Espagnols, plus ou moins exactement si c'est de nuit.

- Les délais de transmission des ordres et des informations, par l'intermédiaire de l'arbitre, sont de 1H30mn :

###### d. Forces françaises disponibles.

- Commandant en chef
  - . rôle : coordinateur de l'équipe, seul destinataire des renseignements venant de l'arbitre et de chacun des autres joueurs
  - . basé à Mers-el-Kébir ;
  - . Commande la flotte de Mers-el-Kébir et le convoi partant d'Alger ;
  - . éventuellement, il peut embarquer sur le

# VARIATIONS SUR AMIRANTE

## CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS FRANCAIS.

Type	Nom	Armement	Portée	Long	Vit	Point	taille
CU	Strasbourg	VIII 330	42 000	209	30	74,8	1
		XVI 130aa	21 000				
		VIII 37aa+XXXII mt aa + 4 Loire 130 (1 catapulte)					
	Bretagne	X 340	36 000	166	21	56,7	2
	Provence	XIV 138	22 000	portée pratique 16 000 (25° de hausse)			
		VIII 75aa + XII mt aa					
PA	Bearn	VIII 155	21 600	182	21	42	1
		VI 75aa + VIII 37aa + IV T550					
CL	Suffren Colbert	VIII 203	31 000	192	33	15,75	2
		VIII 90aa	15 600				
		VIII 37aa+XII mt aa+VI T 550 + 3 loire 130 (2 catapultes)					
	Algérie	VIII 203	31 000	185	31	34,8	2
		XII 100a	15 600				
		VIII 37aa+XVI mt aa+VI T 550 + 3 loire 130 (2 catapultes)					
CI	Montcalm Marseillaise	IX 152	23 500	176	35	27,1	2
		VIII 90aa	15 600				
		VIII mt aa+IV T 550 + 4 Loire 130 (1 catapulte)					
	Primauguet	VIII 155	21 600	180	33	7,2	2
		IV 75aa	14 000				
		IV mt aa+XII T 550 + 2 Loire 130 (1 catapulte)					
CT	Verdun	V 138	18 800	128	36	2,6	3
		IV 37aa + VI T 550					
	Milan Epervier Chevalier Paul et Kersaint	V 138	16 600	128	36	2,5	3
		IV 37aa + IV mt aa + VII T 550					
	Le Terrible Le Malin	V 138	20 000	129	43	2,75	3
		IV 37aa + IV mt aa+ IX T 550					
	Tigre Lynx	V 130	18 700	120	35	2	4
		II 75aa	14 000				
		IV mtaa + VI T 550					
CT	Mogador Volta	VIII 138	20 000	134	41	3,2	3
		II 37aa + IV mt aa + X T 550					
T	Simoun Tempête	IV 130	18 500	100	32	1,2	4
		II 37aa + IV mt aa+IV T 550					
		La Palme, Bordelais, Trombe, Tornade et Tramontaine					
	Fleuret Epee Lansquenet	VI 130	19 800	117	37	2	4
		II 37aa + II mtaa + VII T 550					
A	La Curieuse La Boudeuse L'Impetueuse, La Batailleuse et Commandant Bory	II 100	15 000	78	20	0,7	5
		VIII mtaa					
	Cargo 1			70	6	2	5
	Cargo 2			80	8	2,5	5
	Transport			100	10	5	4

Bretagne et commander directement la flotte de Mers-el-kebir.

. Alger : 2 avisos (A) Commandant Bory et La Curieuse ; 5 cargos de type 1.

. Mers-el-Kebir : 2 CU, Bretagne et Provence ; 2 cl, Primauguet et Marseillaise ; 5 CT, Tigre, Lynx, Kersaint, le Terrible et Le Malin ; 4 T, Bordelais, Trombe, Tornade, Tramontaine.

### - Commandant de l'aviation

. rôle : il contrôle l'aviation basée à terre, et il devra transmettre tous les renseignements fournis par les reconnaissances aériennes au commandant en chef seulement, et quelque soit la base d'origine des avions

. basé à Toulon ;

. commande la flotte de Toulon et le convoi partant de Marseille ;

. éventuellement, il peut embarquer et commander directement la flotte de Toulon.

. Marseille : convoi composé de 3 avisos (A) La Batailleuse, l'Impétueuse et La Boudeuse ; 3 cargos de type 2 et 1 transport.

. Toulon : 3 CL, Suffren, Colbert et Algérie ; 4 CT, Verdun, Milan, Epervier et Chevalier Paul ; 6 T, Simoun, Tempête, La Palme, Fleuret, Epee et Lansquenet.

. aviation

Mers-el-Kebir : 1 Bréguet-Bizerte

Bizerte : 2 Bréguet-Bizerte

Toulon : 2 Bréguet-Bizerte

### - Commandant du groupe du "Strasbourg"

. basé sur le Strasbourg ;

. commande l'ensemble du groupe du Strasbourg (navires et aviation embarquée) ;

1 CU, Strasbourg (navire amiral) ; 1 cl, Montcalm ; 2 CT, Mogador et Volta ; 1 PA, Béarn ;

Aviation embarquée : 16 Chance Vought V159, 12 Dewoitine D373 et 8 Levasseur PL7.

Le groupe, au départ du jeu, est à 1 heure de route à l'Ouest du détroit de Gibraltar. Son commandant attend les instructions pour pénétrer en Méditerranée.

Même si certains ports ont historiquement des effectifs beaucoup plus importants, seuls les navires cités sont utilisables dans le scénario. Il n'est d'ailleurs pas obligatoire de les utiliser en totalité.

### e. Caractéristiques des armements.

(voir tableau ci-contre)

# VARIATIONS SUR AMIRANTE

## DOSSIER ITALIEN

### a. Missions.

- Interrompre le trafic permanent de convois entre l'Afrique du Nord et la France métropolitaine :

- . par les sous-marins ;
- . par l'aviation, mais uniquement sur demande de la marine ;

- . par des navires de surface, si cela est strictement nécessaire. Par exemple en cas de convoi escorté par des navires de surface du type contre-torpilleur ou de taille supérieur. Il faudra rechercher une supériorité dans les forces navales, mais sans disproportion de moyen (le mazout est précieux). Ainsi il est inutile d'envoyer un cuirassé contre un convoi escorté par un contre-torpilleur et quelques avisos. L'arbitre pourra intervenir en cas de doute sur l'opportunité d'une utilisation trop massive des navires de surface. Chaque joueur devra justifier les moyens qu'il met en oeuvre, à partir de ses ordres et des renseignements qu'il possède.

- L'aviation assurera une reconnaissance journalière par les Z501 et/ou Z506, avec les limitations suivantes :

- . maximum 1/6 des hydravions disponibles peuvent avoir une mission de reconnaissance pour une journée donnée (même si les reconnaissances s'échelonnent sur toute la journée et ne sont pas simultanées) ;

- . les reconnaissances se font avec les avions non équipés de bombes.

L'évaluation de la victoire par l'arbitre se fera en tenant compte de l'économie des moyens utilisés pour remplir les différentes missions.

### b. Renseignements sur l'état des forces françaises.

Toulon : 4 croiseurs lourds (CL), 13 contre-torpilleurs (CT), 15 torpilleurs (T), 5 sous-marins (S/M).

Oran - Mers-el-Kebir : 2 cuirassés anciens (CU), 2 croiseurs légers (cl), 5 contre-torpilleurs, 4 torpilleurs, 4 sous-marins.

Alger : 3 croiseurs légers, 2 contre-torpilleurs, 2 torpilleurs.

Bizerte : 3 torpilleurs, 22 sous-marins.

Tout port cité sur la carte possède au minimum une base d'hydravions.

Effectifs supposés opérationnels :

- hydravions de reconnaissance à grand rayon d'action : une douzaine

- bombardiers légers et chasse à faible rayon d'action : une centaine.

### c. Règles particulières.

- aviation basée à terre

Les avions ne peuvent changer de base. Les attaques combinées entre plusieurs bases sont interdites. De toute façon, l'arbitre donnera, après calcul de la mission, un retard variable de 0 à 60 minutes pour le départ de la mission, base par base.

- Les sous-marins à la mer doivent être placés, au début du jeu, à plus de 100 kilomètres des côtes (sauf des côtes italiennes), et distant

entre eux de plus de 100 kilomètres. La seule limitation qui reste après le début du jeu est l'interdiction de s'approcher à moins de 100 kilomètres des bases ennemies (ceci simule les patrouilles anti sous-marines permanentes aux abords des bases navales importantes).

- Les délais de transmission des ordres et des informations, par l'intermédiaire de l'arbitre, sont de 3 H :

- . entre joueurs.
- . entre armes différentes (aviation - marines de surface - sous-marins) si un même joueur gère les deux armes concernées.

- . entre une flotte en mer et le joueur qui la commande si celui-ci est resté à terre dans son

commander directement le navire amiral Cavour et la flotte de Naples.

Naples : 2 CU, Cavour et Cesare ; 3 CL, Zara, Pola et Fiume ; 2cl, Abruzzi et Garibaldi ; 10 CT, Alpino, Granatiere, Bersaglière, Fuciliere, Alfieri, Gioberti, Oriani, Carducci, Pessagno et Da Recco.

- Commandant de l'aviation

- . rôle : il contrôle l'aviation basée à terre, et il devra transmettre tous les ren-seignements fournis par les reconnaissances aériennes au commandant en chef seulement, et quelque soit la base d'origine des avions

## CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS ITALIENS

Type	Nom	Armement	Portée	Long	Vit	Point	Taille
CU	Cavour	X 320	36 000	186	27	63	1
		portée pratique 28 600 (27° de hausse)					
	Cesare	XII 120	19 500				
		VIII 100 aa	15 000				
		VIII 37aa+XII 20aa					
CL	Zara	VIII 203	31 500	180	32	33,8	2
	Pola	XVI 100aa	15 000				
	Fiume	IV 40aa+VIII mt.aa + 2 Ro.43 (1 catapulte)					
	Trento	VIII 203	29 000	197	35	23	2
	Trieste	XVI 100aa	15 000				
		VIII 37aa + VIII T.533 + 3 RO 43 (1 catapulte)					
Cl	Colleoni	VIII 152	22 600	170	38	9,7	3
	Bande Nere	VI 100aa	15 000				
	Barbiano	VIII 37aa+VIII mt aa+IV T 533+2 RO 43 (1 catapulte)					
	Attendolo	VIII 152	22 600	182	37	20,9	2
	Montecuccoli	VIII 100aa	15 000				
		VIII 37aa+X 20aa+IV T 533+2RO 43 (1 catapulte)					
	Duca d'Aaosta	VIII 152	22 600	186	36	24,6	2
	Di Savoia	VI 100aa	15 000				
		VIII 37aa+VIII mtaa+VI T 533+3RO 43 (1 catapulte)					
	Abruzzi	X 152	24 900	187	35	29,6	2
	Garibaldi	VIII 100aa	15 000				

Q.G. (Naples pour le commandant en chef, Messine pour le commandant de l'aviation à terre, et La Spezia pour le commandant des sous-marins) ; ou inversement, entre le commandant qui a embarqué sur un navire et son Q.G. à terre, celui-ci continuant à être le seul destinataire des messages venant des autres joueurs et de l'arbitre (sauf pour les informations provenant de la flotte elle-même, bien sûr).

### d. Forces italiennes disponibles.

- Commandant en chef
- . rôle ; coordinateur de l'équipe, seul destinataire des renseignements venant de l'arbitre et de chacun des autres joueurs ;

- . basé à Naples ;
- . commande la flotte de Naples ;
- . éventuellement, il peut embarquer et

- . basé à Messine ;

- . commande la flotte de Messine ;
- . éventuellement, il peut embarquer et commander directement la flotte de Messine.

Messine : 2 cl, Montecuccoli et Attendolo ; 6 CT, Espero, Membo, Vivaldi, Da Mosto, Pigafetta et Verazzano.

- . aviation

Gène : 6 CR 42, 12 SM 79, 6 Z 501  
Naples : 6 CR 42, 12 SM 79, 6 SM 81, 6 Z 506

Palerme : 6 CR 42, 12 SM 79, 6 Z 501  
La Spezia : 12 CR 42, 12 SM 79, 6 Z 501

- Commandant des sous-marins
- . rôle : il contrôle les sous-marins en

# VARIATIONS SUR AMIRANTE

mer, et il devra transmettre tous les renseignements fournis par ces sous-marins au commandant en chef seulement ;

- . basé à La Spezia ;
- . commande la flotte de La Spezia ;
- . éventuellement, il peut embarquer et commander directement la flotte de La Spezia.

. La Spezia : 2 CL, Trento et Trieste ; 5 cl, Duca d'Aosta, Di Savoia, Colleoni, Barbiano, Bande Nere ; 10 CT, Artigliere, Geniere, Lanciere, ascari, Maestrale, Grecale, Libeccio, Scirocco, Turbine et Borea.

. en mer (position à préciser à l'arbitre au début du jeu) : 8 S/M, Marcello, Veniero, Dan-

d'être signalé, y compris la mise en chauffe des grosses unités.

- Délais de mise en alerte, chauffe des machines, pour l'appareillage:
  - . 4 heures pour CU, CL, cl ;
  - . 2 heures pour CT, T... et les cargos.

## c. Aviation.

- L'aviation non citée est supposée interdite toute mission aérienne, autre que la reconnaissance, sur les bases marquées sur la carte et dans un rayon de 50 kilomètres.

- 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, navires arrêté ; elle ne peut se faire par mer de force 5 ou plus.

- Pas de survol du territoire espagnol, îles Baléares comprises.

- Lors d'une mission, un avion ou une escadrille ne pourra faire qu'un maximum de trois changements de cap sans repère terrestre. Sinon l'avion ou l'escadrille ne rejoint pas sa base et sera inutilisable pour le reste du scénario.

- Les avions chargés pour une opération de bombardement auront leurs points de combat réduits de 1,5 points.

## d. Météo.

Les conditions météo seront indiquées par l'arbitre 12 heures à l'avance. Pour simplifier le jeu, il sera supposé que la nuit tombe brutalement à 21 heures et que le jour se lève tout aussi brusquement à 5 heures

## e. Conditions de victoire.

La victoire sera évaluée par l'arbitre en fonction de la réussite respective des deux camps pour leurs différentes missions, en tenant compte des moyens utilisés pour réaliser ces missions ou contrer l'adversaire.

## III. DOSSIER DE L'ARBITRE.

Il est évident que toutes les règles optionnelles possibles ne sont pas indiquées ci-dessous. Vous pouvez vous référer à de précédents articles parus dans le Journal du Stratège, et notamment au scénario "Juin 1940 : opération amphibie en Méditerranée" du numéro 47, ainsi qu'au scénario "Wake II" du numéro 33 (pour l'utilisation des porte-avions).

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

### a. Communications entre joueurs.

L'arbitre aura un travail important à réaliser au niveau des communications.

Avant le début du jeu, chaque camp pourra se concerter librement, mais dès que la partie commence, l'arbitre devra veiller à ce que les joueurs d'un même camp ne communiquent que par son intermédiaire.

De même, il devra faire attention aux délais de transmission de ces messages, ainsi que des délais

## CARACTERISTIQUES DES NAVIRES ITALIENS

CT	Turbine	IV 120	19 000	93	33	1	4	
	Boréa	II 40aa + II mt aa + VI T.533						
	Espero, Membo							
	Da Mosto	IV 120	22 000	107	32	1,6	4	
	Vivaldi	II 37aa + VIII 20aa + IV T 533						
	Pigafetta, Verazzano, Pessagno, Da Recco							
CT	Alpino	IV 120	19 000	105	36	1,8	4	
	Artiglière	I 37aa + VIII 20aa + VI T 533						
	Ascari, Granatière, Bersaglière, Fucilière, Genière, Lancière							
	Maestrale	IV 120	22 000	105	32	1,5	4	
	Grecale	VI 20aa + III mtaa + VI T 533						
	Libeccio, Scirocco							
	Oriani	IV 120	22 000	105	33	1,9	4	
	Carducci	II 37aa + VIII 20aa + VI T 533						
	Gioberti, Alfieri							
S/M	Ametista	I 100	12 600	60	14/8	0,6	6	
	Berillo	II mt aa + VI T 533 (12 torpilles)						
	Malachite, Smeraldo, Topazio							
	Marcello	II 100	12 600	73	17/8	1	5	
	Veniero	IV mtaa + VIII T 533 (16 torpilles)						
	Dandolo							

dolo, Smeraldo, Topazio, Malachite, Berillo et Amestista.

Même si certains ports ont historiquement des effectifs beaucoup plus importants, seuls les navires cités sont utilisables dans le scénario. Il n'est d'ailleurs pas obligatoire de les utiliser en totalité.

### e. Caractéristiques des armements.

(voir tableaux ci-contre)

### 3. Consignes communes aux deux joueurs.

#### a. Début du jeu.

Le jeu débute le 20 juin, à 10 heures du matin.

#### b. Navires.

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

- 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 !).

- En raison de l'espionnage, l'écoute radio... tout mouvement de navires dans les ports est susceptible

## AVIATION

	Vitesse (km/h)	Autonomie (Km)	Points	
CR42	440	800	6,1	Chasseur
Z501	275	2600	3,8	Bombardier (hydravion) 600Kg bombe
Z506	350	2600	5	Bombardier (hydravion) 1200 Kg bombes
SM79	430	1900	5,8	Bombardier 1200 Kg bombes
RO43	300	1100	3,9	Hydravion reconnaissance
SM81	340	1800	4,7	Bombardier 2000 Kg bombes.

en cas de communications inter-armes ou entre une flotte et sa base. Ces délais ne sont pas cumulables.

- 1 h 30 pour les Français ;
- 3 h pour les Italiens.

#### b. Délais au départ des missions aériennes italiennes.

La coordination entre la marine et l'aviation italienne n'était pas très performante. L'arbitre devra imposer un délai supplémentaire de longueur variable, à déterminer aléatoirement entre 0 et 60 minutes, pour le décollage de chaque mission aérienne.

# VARIATIONS SUR AMIRAUTE

## c. Limitation des forces disponibles.

L'arbitre devra essayer de surveiller les vellétés de chaque camp à mobiliser toutes leurs forces pour un objectif minime. Il n'est pas question d'interdire l'utilisation de navires. Mais il faudra demander au joueur, lors du départ d'une flotte pour une mission quelconque, si ses moyens sont réellement justifiés par rapport à la menace ou à l'objectif. Ceci est surtout valable pour les joueurs italiens.

L'évaluation de la victoire devra impérativement tenir compte de cet aspect, pour favoriser au maximum une utilisation économique des forces disponibles.

"Forces disponibles" ne veut pas dire "forces à utiliser à tout prix".

## 2. Données météorologiques.

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

Basiquement, les conditions seront les suivantes, à quelques variantes près (à votre discrétion) :

- nuit de 21 heures à 5 heures.
- visibilité de surface de jour : 25 000 mètres.
- visibilité de surface de nuit : 8 000 mètres.
- visibilité aérienne : 40 000 mètres.
- couverture nuageuse moyenne de 2/10. Cela pourra varier, dans le temps et suivant les différentes zones de la carte, entre 0/10 et 4/10.
- vent de Nord-Ouest (renseignement utile pour le PA Béam).
- mer force 2.

## 3. Consignes particulières pour les joueurs.

Ces consignes ne doivent pas être données avant le début du jeu, donc seulement quand les joueurs d'un même camp sont séparés.

Si l'arbitre le juge intéressant pour le déroule-

ment de la partie et le suspense, il peut même faire faire des premiers ordres avant de donner ces nouvelles missions.

### a. Français.

20 Juin à 10 heures : message de l'Etat-major au chef des forces navales et aéronavales en Méditerranée occidentale.

### "opération LRQLN"

Un convoi de la plus extrême importance doit quitter Marseille pour Mers-el-Kebir. Il s'agit de matériels électroniques récemment livrés par les Britanniques (radar, asdic...) et n'ayant pas eu le temps d'être mis en place sur les navires de la flotte.

Ce matériel ne doit absolument pas être capturé par les Allemands, alors qu'une demande d'armistice est en cours en France. Un transport accueille également certaines personnalités à mettre à l'abri en Afrique du Nord.

Vous avez toute latitude pour mener à bien cette mission : par la discrétion, ou par l'épreuve de force...

Le convoi en question est celui prévu au départ de Marseille et cité dans le chapitre "Missions" de manière anonyme pour tromper la surveillance italienne.

N'oubliez pas de préciser à l'arbitre quel cargo, parmi les trois, contient le matériel électronique.

Vous avez le concours de :

- Le groupe du Strasbourg, dont la destination de Mers-el-Kebir n'a été donnée par l'Etat-Major que pour abuser l'adversaire si celui-ci aurait eu connaissance de son mouvement.

Vous prendrez contact avec son chef pour lui donner de nouvelles consignes.

- La flotte de Toulon. Sur vos ordres, tout ou partie des navires disponibles à Toulon pourront être utilisés.

- La flotte de Mers-el-Kebir peut renforcer le dispositif, si vous jugez son intervention nécessaire pour la sécurité de l'opération.

En outre, vous continuerez à assurer les mouvements normaux de navires : un convoi doit partir d'Alger dans les 24 heures

### b. Italiens.

20 Juin à 10 heures : message de l'état-major au commandant en chef des forces navales et aériennes en Méditerranée occidentale.

En vue des prochaines négociations d'armistice avec la France, il vous est ordonné d'effectuer une démonstration de force pour appuyer nos revendications sur la Tunisie.

Vous devrez opérer un bombardement naval sur les côtes tunisiennes, plus précisément sur les installations portuaires et industrielles de la région de Tunis. Les résultats du bombardement n'ont pas d'importance, seul l'effet psychologique est recherché.

Pour cela, au moins un cuirassé devra bombardier pendant au moins 1 heure. Ceci est un strict minimum.

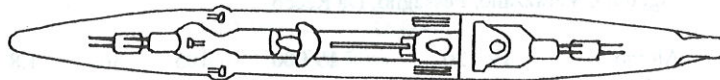
Vous avez toute latitude pour organiser cette opération, sous réserve qu'elle soit réalisée dans les 48 heures à partir de maintenant.

Vous maintiendrez également vos dispositions pour l'interception des convois français.

## Informations à donner au camp italien :

- Dès le passage du groupe du Dunkerque par le détroit de Gibraltar, le signaler à l'Italien en précisant que le retour à la base de Mers-el-Kebir d'une partie des forces détachées en Atlantique (les 2 cuirassés Dunkerque et Strasbourg ainsi que des navires d'accompagnement) était signalé comme imminent par les services secrets. Suivant les conditions de passage, l'arbitre est seul juge pour

## Duca d'Aosta



## Di Savoia

donner la composition de cette flotte : 1 CU, ou 2 CU, ou 1 CU et 1 PA...

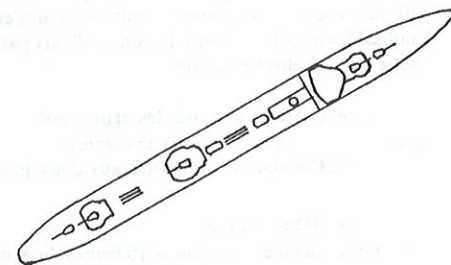
- Après un certain délai, donner à l'Italien quelques indications sur la nature du convoi au départ de Marseille, en provenance des services d'espionnage. Par ordre chronologique :

. Les navires partent chargés (alors que c'est normalement l'inverse)

. Indiscrétions sur l'évacuation de personnalités ;

. Matériels sensibles à capturer.

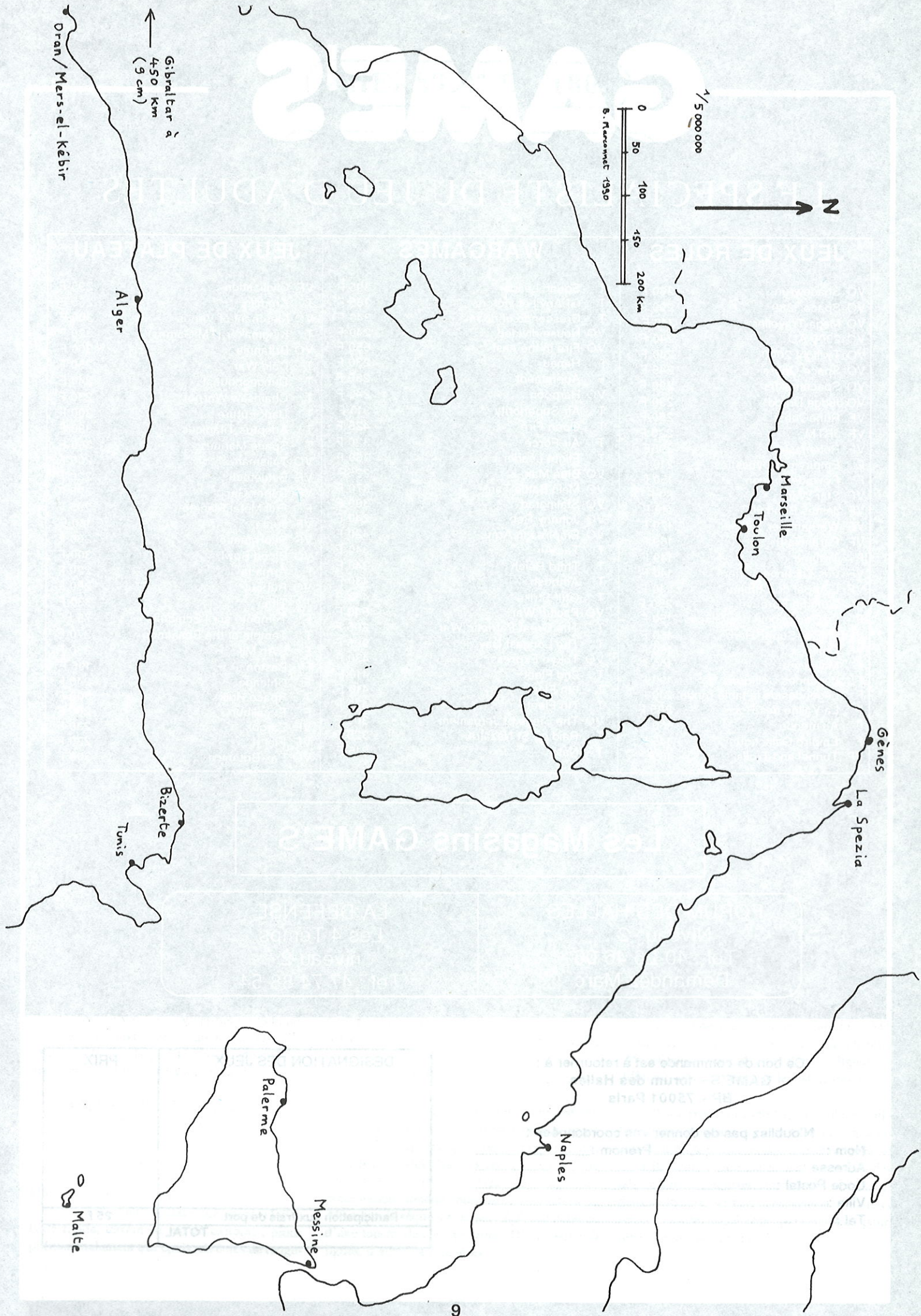
Prévoir avec ce dernier renseignement, de donner un ordre de mission impératif. Vu le temps nécessaire au convoi pour aller à Mers-el-Kebir, il ne faudrait pas donner ce dernier élément (au cas où l'Italien n'aurait pas compris avant) moins de 24 heures après le départ du convoi.



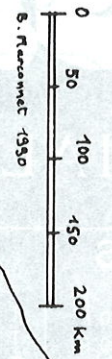
## Benoit MARCONNET Cercle de Stratégie

## Tigre Lynx





1/5 000 000



N

Gibraltar à  
450 Km  
(9 cm)

Oran/Mers-el-Kébir

Algier

Bizerte

Tunis

Palermo

Messine

Naples

Gênes

La Spezia

Marseille

Toulon

Malte