



## Variations sur AMIRAUTE

Série dirigée par Benoit MARCONNET depuis 1983

Après les affrontements en mer Baltique en été 1941 (scénario «Weststurm», JDS n°60-61), nous voici maintenant un an plus tard. L'offensive allemande vers Stalingrad bat son plein tandis que le problème du ravitaillement de l'Union Soviétique par les alliés occidentaux devient un paramètre stratégique essentiel de la deuxième guerre mondiale.

Les «convois de Mourmansk» sont bien connus, avec les différents affrontements qu'ils ont occasionnés entre forces navales britanniques et forces aéronavales allemandes. Des scénarios existent déjà. Mais un aspect est pratiquement inconnu. Il s'agit des convois soviétiques qui, dans un mouvement inverse, sont chargés de ramener le ravitaillement depuis la Sibérie vers les zones proches des combats, Mourmansk et Arkangelsk. Cette lacune est maintenant comblée par ce scénario d'yves JOURDAIN.

### OPERATION «WUNDERLAND»

Mer de Kara, août 1942  
par Yves JOURDAIN

Ce scénario s'inspire de faits réels : la sortie de l'Admiral Scheer du 16 août 1942, depuis la base allemande de l'Altenfjord en Norvège vers la mer de Barents, au cours de laquelle le brise-glace soviétique Sibiriakoff a livré un combat héroïque, et les Allemands ont bombardé Port-Dickson au nord de la Sibérie.

J'ai conservé ces bases, et étoffé le dispositif soviétique. De plus, ce scénario est conçu pour permettre un jeu en «solitaire» ou pour une compétition : l'arbitre se substitue au joueur soviétique, ce qui lui permet de placer successivement dans les mêmes conditions plusieurs joueurs allemands.

#### I. DOSSIER DES JOUEURS.

##### 1. Joueur allemand.

###### a) Objectif.

Destruction des convois soviétiques, et débarquement de troupes de marine à Port-Dickson pour en détruire les installations.

Début des opérations le 16 août 1942 à 0 heure. Dispositif des forces allemandes.

###### b) Dispositif des forces allemandes.

- 2 sous-marins : U251 et U601

Placement : mer de Barents, entre l'île Kolgouiev et le détroit de Kara.

Mission : ravitailler les hydravions BV138. Ils devront garder une position stationnaire.

Ils pourront être relevés de cette mission à tout moment, et se voir assigner un secteur d'opération. Ceci consiste en un cercle de rayon 30 km dans lequel un tracé de patrouille sera fixé.

- 5 hydravions BV138

Placement : base d'Altenfjord.

Mission : reconnaissance ou patrouille ASM.

Consignes d'utilisation : ils peuvent se ravitailler auprès des sous-marins. Ce ravitaillement prend 1 h 30 par mer de force 4 ou 5, et 2h par mer de force 6.

- 1 croiseur lourd Admiral Scheer.

3 contre torpilleurs Z4 (Richard Beitzen Beitzen, 215 (Erich Steinbrinck), Z16 (Friedrich Eckholdt)

Placement : base d'Altenfjord.

Mission : débarquement d'un détachement d'assaut à Port-Dickson

Destruction des convois soviétiques  
Le Scheer devra avoir rejoint l'Altenfjord le 30 août 0 heure au plus tard.

Consignes pour le débarquement : il ne peut avoir lieu que de jour, et par mer de force 4 ou 5. Distance minimum à la côte, 8

km. Temps de l'opération, 6 heures.

Ar196 : même type de mission que les BV138. Ravitaillement auprès du Scheer après récupération par celui-ci.

##### c. Renseignements sur les forces soviétiques.

- Port-Dickson : très faible garnison, batterie côtière, peut-être quelques navires à quai.

- En mer : de petits convois empruntant le détroit de Kara, des navires isolées plus au Nord. Sous-marins probables en mer de Barents.

- Aviation inexistante.

##### d. Caractéristiques des armements.

(voir tableau)

##### e. Consignes diverses.

- Les mouvements de navires se feront à la vitesse de croisière de 19 nœuds maximum. En phase de combat, la vitesse n'est pas limitée.

- Le Scheer ne peut ravitailler les contre-torpilleurs. Les autonomies kilométriques données dans les caractéristiques des navires doivent être respectées.

Aucun navire allemand ne peut se rapprocher à moins de 100 Km d'Arkhangelsk ou Mourmansk.

### Caractéristiques des armements soviétiques.

type	arm.	Portée	long.	vitesse	points	taille
T GROZNY	IV	130	22000m	113m	38n	1,8 m 4(+5)
	II	76aa	14000m			1500km à 38n
		4 37aa+2 20aa + 8mtaa + 6T de 533 +60 mines				4800km à 19 n
(seul le GROZNY est équipé d'un SONAR)						
URITSKY	IV	102	15000m	98m	24n	1,1 4
	I	76aa	14000m			5000km à 15 n
		2 45aa+2 37aa + 12mtaa + 9T de 450 +60 mines				
GC URAGAN	II	100aa	15000m	84m	30n	0,9 5
(+3)		3mtaa + 3T de 450 +24 mines				2600km à 20 n
BG KRASSIN	III	76	12000m	106m	16n	1,3 4
(+4)		3mtaa				
SM K1	II	100aa	15000m	98m	21/10n	1,6 5
(+2)		2 45aa+10T de 533+20 mines				
marchands		3mtaa		80m	10n	1,5 5
isolé	I	76	12000m	90m	15n	2,5 4
torpilles		450mm : 3000 m à 38n ; 6000 m à 29n 533mm : 4000 m à 43n ; 8000m à 34n ; 12000m à 28n				

## 2. Dossier soviétique.

### a. Objectif.

Mener à bon port 5 convois.

### b. Forces soviétiques disponibles.

- Convois : 35 navires marchands  
4 gardes-côtes Uragan, Vyuga, Smerch et Groza  
6 destroyers Gremyaschchy, Gromky, Grozny, Razyaryonny, Razumny et Sokrus-hietelny.

Le joueur soviétique devra articuler ses forces en convois. Aucun ne pourra comporter moins de 5 navires marchands. Ces convois seront nommés A, B, C, D et E.

**Convoi A :** départ de Sibérie orientale. Entrée sur la carte bord Est, dans la zone marquée «E/S», après un trajet de 600 Km hors-carte. Escale à Port-Dickson. Arrivée à Navy port et déchargement. le convoi doit retourner en Sibérie orientale (sortie par le bord Est, zone «E/S», trajet hors-carte de 600 km).

**Convoi B :** départ de Sibérie orientale. Entrée sur la carte bord Est dans la zone marquée «E/S», après un trajet de 600 Km hors-carte. Arrivée à Mourmansk et déchargement.

**Convoi C :** départ de Sibérie orientale. Entrée sur la carte bord Est dans la zone marquée «E/S», après un trajet de 600 Km hors-carte. Escale à Port-Diskson. Arrivée à Mourmansk et déchargement.

**Convoi D :** départ d'Arkhangelsk. Escale à port-Dickson. Sortie de la carte bord Est dans la zone marquée «E/S». Arrivée en Sibérie orientale après un trajet de 600 Km hors-carte.

**Convoi E :** départ de Mourmansk. Escale à Port-Dickson. Sortie de la carte

bord Est dans la zone marquée «E/S». Arrivée en Sibérie orientale après un trajet de 600 Km hors-carte.

Les navires marchands des convois D et E voyagent à vide.

- 3 sous-marins K1, K4 et K5

Placement en mer de Barents, à au moins 100 Km des côtes, à l'Ouest du cap Kanin, séparés au minimum de 30 Km les uns des autres. ils se verront assigner un secteur d'opé-

ration. Ceci consiste en un cerle de rayon 20 Km dans lequel un tracé de patrouille sera fixé.

- Port-Dickson :

Torpilleur Ouritsky. ce navire ne participe pas aux escortes des convois, mais il peut effectuer des patrouilles.

Batterie terrestre de 4 pièces de 152 mm, valeur 8 points.

Batterie terrestre de 4 pièces de 130 mm, valeur 8 points.

### c. Consignes pour les convois.

Le joueur soviétique devra établir son planning compte-tenu que :

- le premier départ ne pourra avoir lieu avant le 16 août à 0 heure ;

- le dernier déchargement devra être terminé le 29 août à 0 heure ;

- chaque déchargement durera 24 heures.

- chaque escale durera 8 heures.

### d. Renseignements sur les forces allemandes : aucun.

### e. Caractéristiques des armements.

(voir tableau)

## II DOSSIER DE L'ARBITRE.

### 1. Gestion de certains armements ou phases de jeu.

#### a. Sous-marins.

Les sous-marins en mission de patrouille (S/M soviétiques, S/M allemands relevés de leur premières mission de ravitaillement des BV 138) échappent au contrôle du joueur. Leurs trajets de patrouille étant fixés, l'arbitre gèrera les éventuelles reconnaissances et interceptions qu'ils pourront opérer. Il en tiendra informé après le coup le joueur concerné. Les osus-marins soviétiques sont limités à 2 torpilles par

attaque, avec une chance de mettre au but diminuée de 20 %.

### b. Hydravions.

Les hydravions allemands BV138 et AR196 (ce dernier catapultés à partir du Scheer) doivent amerrir, soit pour pouvoir être ravitaillés à partir des sou-marins (BV138), soit pour être récupéré par le Scheer et être catapultés de nouveau (AR196).

En raison des conditions difficiles, il y a des possibilités certaines de crash lors d'un amerrissage : 20 % par mer de force 4 ou 5, 30 % par mer de force 6.

Au bout du deuxième crash concernant uniquement les BV138, ceux-ci abandonnent l'opération et rentrent à leur base.

### c) Débarquement du détachement d'assaut allemand à Port-Dickson.

Le débarquement ne peut avoir lieu que de jour, et par mer de force 4 ou 5. La distance maximum à la côte devra être de 8 Km.

A partir du moment où le joueur allemand décidera de lancer ses chalands, il s'écoulera de temps avant le rembarquement.

La batterie cotière devra obligatoirement ouvrir le feu dès qu'elle sera à portée des navires. Elle peut interrompre le tir et le reprendre au gré du joueur. Dès que l'opération de débarquement débute, on considèrera que la batterie s'en prend aux chalands.

En fait, l'éventuel tir des batteries contre les chalands et la riposte certaine des navires allemands ne sera pas arbitré. En effet, le succès de la mission de débarquement allemand à Port Dickson dépend de l'état de la batterie cotière au moment du départ des chalands.

succès à 100 % : tous les canons ont été préalablement détruits

succès à 50 % : il reste deux canons en état de tirer

succès à 25 % : il reste trois canons en état de tirer

échec : quatre canons ou plus sont restés en état de tirer au moment du départ des chalands.

L'arbitre appréciera le résultat du débarquement allemand dès le joueur allemand donne l'ordre aux chalands de partir. L'arbitre se contentera, en fonction de l'état des batteries cotières, de signaler au joueur allemand que tous, trois-quarts, la moitié ou le quart de ses chalands ont été coulés avant que son artillerie de marine n'achève les batteries tirant encore. Ce résultat sera noté et servira à calculer les points de victoire.

#### d. «Isolés» soviétiques.

Dans la zone d'icebergs, quelques navires soviétiques isolés peuvent être rencontrés par le joueur allemand.

Par tranche de 12 heures, l'arbitre jettera un dé à six faces :

- résultat de 1 à 4, il y a aucun effet
- résultat 5, rencontre d'un navire marchand
- résultat 6, rencontre d'un navire marchand et d'un brise-glace.

Les 5 brises-glace disponibles pour cette règle sont : Krassin, Lenin, taimir, Kara et Sibiriakoff.

Ces navires apparaissent à la limite de visibilité de la force allemande concernée. Ils se dirigent approximativement vers Arkhangelsk ou Mourmansk et sont considérés comme chargés. L'heure précise sera décidée par l'arbitre.

Un message de découverte pourra être envoyé au joueur soviétique. La probabilité d'un tel message est faible en cas de rencontre d'un navire marchand seul, elle sera plus élevée en cas de rencontre d'un navire marchand accompagné d'un brise-glace. Se baser sur l'annexe 4 «message de découverte» du livret Amiralauté en réduisant les chances de réussite.

L'arbitre pourra diriger lui-même cas navires lors d'un combat tactique si la transmission du message de découverte a échoué ou est imprécise.

Si le ou les isolés réussissent à s'enfuir, ils sont simplement retirés du jeu.

#### 2. Données météorologiques.

##### a. Conditions météo.

- La mer est de force 4 jusqu'à force 6, au gré de l'arbitre.
- Couverture nuageuse de 5/10ème à 7/10ème.
- Jour de 06 heures à 18 heures.
- Visibilité de jour : surface 18000 m ; périscopique 7000 m
- Visibilité de nuit : surface 12000 m ; périscopique 5000 m
- Visibilité aérienne 25000 m

##### b. Zone d'icebergs.

Dans la zone d'icebergs, aucun navire ne pourra dépasser 15 nœuds de vitesse. La visibilité est réduite :

- Visibilité de jour : surface 16000 m ; périscopique 5500 m

- Visibilité de nuit : surface 11000 m ; périscopique 4000 m

- Visibilité aérienne 21000 m

#### 3. Transmissions.

Les délais de transmissions sont de 1 h 30 pour le joueur allemand, et de 4 h pour le joueur soviétique.

#### 4. Conditions de victoires.

**Joueur allemand :** si le Scheer est coulé, vous vous retrouvez voltigeur sur le front russe.

**Joueur soviétique :** si vous coulez le Scheer, vous êtes décoré de l'Ordre du drapeau Rouge, et vous bénéficiez de la gratuité des transports dans les tramways de Moscou.

#### Caractéristiques des armements allemands.

type	arm.	Portée	long.	vitesse	points	taille
CL SCHEER	VI280	42000m	179m	26n	32	2
(1)	VIII 150	22500 m				
	IV 105 aa	15000 m		16700km à 19 n		
	8 37aa + 10 20aa + 8T de 533 + 1 ar -196*					
LUTZOW	idem sauf 2 Ar-196, 178m, 30 pts et 18500 km à 19n					
HIPPER	VIII 203	36000m	194m	32,5n	28	2
	XII 105aa	15000m		12600km à 19n		
	12 37aa + 8 20aa + 12Tde533 + 3 Ar - 196 + 60 mines					
CT BEITZEN	V127	17400m	116m	38n	2,2	4
(+2)	4 37aa + 6 20aa + 8T de 533			8200km à 19n		
Z23	IV 150	23700m	121m	38n	2,8	4
(+3)	4 37aa+5 20aa+8T de 533			10700 km à 19n		
SM U 251	I 88aa	1000m	67m	17/8n	0,8	5
(+1)	I 20aa + 5T de 533 (6 torp)*					

(1) je considère une fois pour toutes que ce sont des croiseurs lourds  
(\*) particularité du scénario

AR-196	310km/haautonomie : 1000 km	5pts	charges ASM
AR-196	310km/haautonomie : 1000 km	5pts	charges ASM

Plus sérieusement :

Points de victoire attribués au joueur allemand.

opération réussie 100% à Pt Dickson = 20 pts  
opération réussie 75% à Pt Dickson = 12pts  
opération réussie 50% à Pt Dickson = 10 pts  
opération réussie 25% à Pt Dickson = 5 pts  
par navire marchand couléplein = 5 points  
vide = 1 point  
par navire marchand non déchargé dans les délais = 2 points

Points de victoire attribués au joueur soviétique.

Scheer coulé = victoire automatique  
endommagé à plus de 50 % = 30 pts  
endommagé à plus de 20 % = 15 pts  
endommagé à plus de 10 % = 5 pts  
non rentré dans les délais = 20 points  
(ceci pour simuler une interception probable par les S/M britanniques)  
par sous-marin coulé = 20 pts  
par destroyers coulé = 10 points

#### IV VARIANTES.

##### 1. Jeu en «Solitaire».

Ce scénario peut fort bien être joué par le camp allemand seulement. L'arbitre pourra se substituer au joueur soviétique.

Dans ce cas, l'arbitre tracera au préalable sur la carte du jeu l'ensemble des missions de patrouille (S/M et totpilleur Ouritsky) et les routes des convois en fixant les dates et horaires de départs, escales, déchargements...

Pour le tracé des convois, l'arbitre prendra des trajets les plus directs possibles, tels qu'ils furent dans la réalité courante.

Ce type de jeu peut transmettre à un arbitre de placer successivement plusieurs joueurs allemands dans les conditions strictements identiques de jeu. Cela équivaut à une compétition dans laquelle le vainqueur aura le plus grand nombre de points.

##### 2. Participation du Lützow.

La participation du Lützow était prévue mais n'a pas été réalisée dans la réalité.

Les éléments du scénario sont inchangés, seuls les attributions de points de victoire changent :

- Les points de victoire allemands subissent une réduction de 1/3.

- Le Lützow a le même effet que le Scheer pour les points de victoire soviétique.

##### 3. Opération «Zarin».

Cette opération eu réellement lieu en septembre 1942. Il s'agissait alors de déposer un champs de mine dans le détroit de Kara.

- Début de l'opération pour le joueur allemand : 24 septembre à 0 heure.

Retour le 30 septembre à 0 heure.

- Le Hipper remplace le Scheer.

- Les contre-torpilleurs utilisés sont les Z23, Z28, Z29 et Z30.

- Il n'y a pas de S/M allemands ni d'hydravions BV138.

Le débarquement à Port Dickson est ignoré. A la place, la mission de mouillage de mines prend 4 heures et rapporte 10 points au joueur allemand.

- Les points de victoire soviétiques ne changent pas, le Hipper remplaçant le Scheer.

- Météo : mer force 6, pouvant passer à force 7 ou 8. le reste est sans changement.

- La vitesse maximum dans la zone d'icebergs est de 10 nœuds.

