

PROPOSITION DE SCENARIO POUR LE SYSTEME  
DE JEU "AMIRANTE" DE PAUL BOIS

"Evacuation britannique de la Crète - Mai 1941"  
par Benoît MARCONNET

I - Contexte historique et présentation du scénario.

1. Après la chute de la Grèce, en Avril 1941, les allemands déclenchent l'opération "Merkur" : il s'agit de l'attaque par des forces aéroportées, le 20 Mai, de l'île de Crète encore tenue par un corps expéditionnaire britannique.

Je ne décrirai pas dans le détail cette campagne, mais je me contenterai de souligner certains points qui permettent de situer le scénario.

Au bout de plusieurs jours d'une bataille fort confuse, les forces allemandes, repoussées à Héraklion et à Réthimon, prennent l'avantage sur le front principal (Maleme - La Canée). Dès le 26 Mai, le général Freyberg, commandant les forces britanniques en Crète, envisage la retraite puis l'évacuation des troupes comme la seule issue favorable désormais possible. Les mouvements commencèrent le 26 au soir avec, parallèlement, l'organisation de lignes de défense en couverture au niveau de la Sude.

2. C'est cette situation qui sert de prétexte au scénario "Evacuation britannique de la Crète - Mai 1941". En fait, dans le détail, les données historiques parfois très incomplètes ne sont pas toujours respectées. En effet, par souci d'équilibrage des deux camps adverses et de la jouabilité du scénario, un certain nombre de libertés sont prises avec la réalité historique. Ceci est propre au scénario et n'indique pas une méconnaissance de cette réalité mais l'obligation qu'il y a parfois de tenir compte des contraintes du système de jeu.

On peut constater, en outre, que l'intérêt même d'un scénario passe bien souvent par une adaptation souvent très libre des faits historiques. (ces problèmes sont bien connus de ceux qui préparent des scénarios ou des jeux de simulation historique ; Voir pour information : Simulations N° 8 et Journal du Stratège N° 2, l'article de J.P. Défieux : Aux limites de la Simulation).

Ainsi, par exemple :

. L'aviation allemande fournie dans le jeu correspond aux effectifs réels de l'opération "Merkur" mais réduits d'un facteur de 4 environ, en respectant sa répartition sur les différentes bases autour de la mer Egée. Cette réduction est nécessaire pour permettre l'utilisation de la flotte italienne en gardant un équilibre des forces ; car, dans la réalité, elle n'est pas intervenue.

. A propos justement de cette flotte italienne, les pertes ou indisponibilités de certains cuirassés et croiseurs lourds découlant des batailles de Tarente et du Cap Matapan ont été prises en compte. Ce souci d'exactitude n'a pas été maintenu au niveau de bâtiments plus faibles. En effet, la place réelle de tels navires ne porte pas à conséquence comme l'absence pour cause de réparation d'un cuirassé moderne tel que le "Littorio".

## II - Compléments de règle proposés (à mettre à la disposition de chaque joueur)

Bien entendu, l'ensemble des règles proposées dans "Amirauté" sont utilisées.

De plus, diverses règles complémentaires sont proposées. Elles sont de deux types :

Les premières représentent des additifs totalement facultatifs pouvant être négligés, modifiés ou étendus suivant la conception ou l'habitude du jeu qu'ont les participants et surtout l'arbitre (car c'est finalement le seul juge des améliorations qu'il compte utiliser dans l'intérêt de la partie : équation toujours difficile dans ce genre de jeu entre le souci du réalisme et la jouabilité). Ces règles complémentaires ne sont pas originales à ce scénario. Il s'agit plutôt de l'inventaire de différentes améliorations au jeu que chacun apporte au fur et à mesure de son expérience ou qu'on peut trouver dans des articles traitant d'"Amirauté", tels ceux sur Casus Belli signé J. Ricard ou ceux du Journal du Stratège signé H. Bretagne.

La seconde série de compléments de règle représente des additifs que le créateur du scénario estime indispensables à la bonne marche de son scénario et en constitue l'originalité. Contrairement aux premiers, ces additifs sont spécifiques et ne sont pas transposables directement à tout autre scénario d'"Amirauté". (l'esprit peut en être retenu par les lecteurs et resserré à l'occasion dans des scénarios de leur invention après adaptation à chaque cas particulier).

### 1. Règles supplémentaires standard.

#### a. pour la marine

Le temps d'appareillage des grosses unités (cuirassés, croiseurs et porte-avions) est de six heures : temps nécessaire à la mise sous pression des chaudières et autres préparatifs. Si le navire a été préalablement mis en état d'alerte (depuis six heures au moins), le temps d'appareillage est réduit à cinq minutes.

L'approvisionnement en munitions des navires de guerre est le suivant :

- canons anti-surfaces : 2 heures de tir (équivalent de 24 salves de 5 mn au sens d'"Amirauté")
- canons anti-aériens : 2 heures de tir continu (ce qui nécessite de la part de l'arbitre, l'estimation de la durée d'une attaque aérienne : de 5 à 15 mn suivant le nombre d'appareils)

#### b. pour le transport maritime

En ce qui concerne les cargos, on reprendra les chiffres donnés dans le scénario sur "Guadalcanal" proposé par Paul BOIS

- Par 1000 tonnes de déplacement de cargo, on peut embarquer soit 200 hommes, soit 500 tonnes de fret. (ex. : un cargo de 4000 tonnes peut prendre 800 hommes ou 2000 tonnes de fret).
- les navires de guerre peuvent embarquer des hommes (exclusivement) à raison de :

- 200 hommes pour un destroyer (DD)
- 300 hommes pour un croiseur léger (cl)
- 400 hommes pour un croiseur lourd (CL)
- 600 hommes pour un cuirassé (CU)

Les temps de chargement ou déchargement sont de 3 heures pour le personnel et de 12 heures pour le matériel dans un port intact. ces temps sont augmentés jusqu'à un maximum de quatre fois suivant les dommages infligés aux installations (Ex.: un port de 20 points subit 15 points de dégats ; il a perdu 3/4 de ses capacités, les temps de chargement ou de déchargement sont multipliés par 3).

Pour ce scénario, tous les ports de Crète valent 30 points

c. pour l'aviation

Les décollages et atterrissages sur aérodrome ou porte-avions se font à raison de 1 avion par minute. De plus, 5mn sont nécessaires entre l'alerte donnée à la base et le premier décollage.

Les opérations d'atterrissage et de décollage sur un porte-avions se font toujours face au vent.

Les atterrissages de nuit ne sont possibles que sur certains aérodrome (voir les dossiers des joueurs).

Les missions nocturnes ne peuvent être que des missions de bombardement en vol horizontal et sur des objectifs bien connus (donc pas en soutien au sol).

Les missions aériennes, en raison de la fatigue des pilotes et du matériel, sont limitées à 4 par avion pour 24 heures.

L'autonomie des bombardiers est fonction du tonnage de bombe qu'ils emportent (ceci ne s'applique pas aux bombardiers en piqué et aux bombardiers torpilleurs) :

- pour avoir une autonomie complète, on prend 1/4 du tonnage de bombes
- pour avoir 3/4 de l'autonomie, on prend 1/2 du tonnage
- pour avoir 1/2 " on prend 3/4 "
- pour avoir 1/4 " on prend le tonnage complet en bombes

Les réparations des dégâts sur les aéroports sont de 1 point par heure. Attention, les points négatifs sont pris en compte. Ainsi, un aérodrome de 12 points subissant 20 points de dégât passe à - 8 points : il devra réparer pendant 9 heures (récupération de 9 points) avant d'accueillir de nouveau des avions (2 avions pour 1 point en positif) et ne sera totalement opérationnel qu'au bout de 20 heures au total.

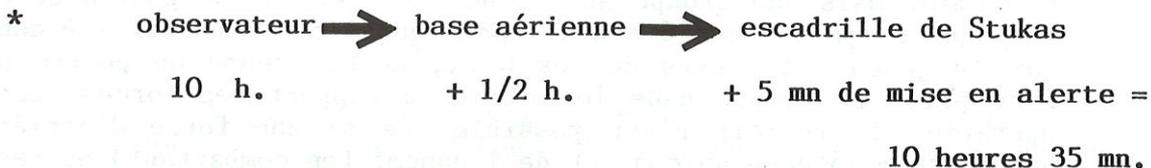
2. Règles spécifiques au scénario.

a. Les transmissions des messages.

De manière à ne pas trop favoriser des manoeuvres complexes faisant intervenir toutes sortes de forces disparates, alors que dans la réalité c'était plutôt la pagaille, on peut imaginer un système de contrainte pour la circulation des informations. Ainsi, dans un camp donné, chaque intermédiaire fera perdre 1/2 heure à un message. Ces intermédiaires peuvent être : le QG de l'armée allemande, le QG de la marine italienne en Italie, l'état-major de la flotte à bord du navire amiral anglais, les services de permanence d'une base aérienne... etc...

Exemples :

- Un avion de reconnaissance allemand repère un bateau britannique à 10 heures, le premier Stuka de la base voisine décollera à 10 heures 35 mn.



- Un observateur allemand à terre aperçoit un navire britannique à 10 heures, la flotte italienne changera de cap à 12 heures et les Stukas décolleront à partir de 11 h. 05 mn.



d. Distances kilométriques en Crète :

Kastelli	-	Maleme	:	25 km
La Canée	-	La Sude	:	8 km
La Sude	-	Réthimo	:	46 km
Réthimo	-	Héraklion	:	74 km
Héraklion	-	Sitia	:	129 km
Maleme	-	La Canée	:	18 km
La Sude	-	Sfakia	:	52 km
Réthimo	-	Melambes	:	58 km
Héraklion	-	Melambes	:	63 km

e. Valeurs des différents soutiens

	équivalent en hommes
canon de campagne (1)	10 h
avions (par 6)	100 h (chasseurs ou bombardiers)
sauf Stukas (par 6)	200 h
destroyer (par 1/2 h. de tir)	80 h
croiseur léger "	200 h
croiseur lourd "	400 h
cuirassé "	1000 h

Pour les navires, le tir de soutien ne peut se faire que de jour, au plus loin aux 2/3 de leurs portées maximales à l'intérieur des terres.

(1) Ces canons (ainsi que les canons de 88 mm et 102 mm) ont un poids de 25 tonnes (canon et matériel nécessaire) qu'on doit prendre en compte pour le transport par bateau.

III. Mise en place du jeu (paragraphe destiné à l'arbitre)

1. La carte

Elle devra représenter la Méditerranée Orientale, avec comme limite Ouest, les ports de Malte et Naples. Alexandrie et les îles de la mer Egée devront être visibles (voir dispositif de l'aviation allemande dans la mer Egée). Une carte à l'échelle 1/6 000 000 permet de faire tenir tout ceci dans un format 21 x 29,7. Les mouvements stratégiques pourront y être portés.

Si, au cours du jeu, une échelle "tactique" (1 cm pour 10 km ou 1 cm pour 5 km...) est nécessaire, l'arbitre agrandira grossièrement sur feuilles ou calques séparés la zone nécessaire et replacera les positions respectives à cette nouvelle échelle.

Pour le tracé des routes en Crète et la position des aérodromes allemands, voir la carte ci-après.

2. Le déroulement du jeu

Après le départ, fixé à 06 h le 27 Mai 1941, l'arbitre décidera des durées des tours de manière à respecter un découpage en 12 h de jour (de 06 h à 18 h) et de 12 h de nuit. Une fréquence de 6 ou 12 h semble la plus adaptée, à condition, pour l'arbitre d'accepter des aménagements en cours de période. En effet, si pendant plusieurs heures, il peut ne rien se passer, il existe par ailleurs des périodes très intenses en événements. Par exemple, un avion allemand identifié à 08 h des navires britanniques. L'arbitre prévient isolément, le joueur de l'Axe qu'à 10 h sa flotte italienne apprend... Est-ce que cela peut modifier ces ordres à partir de ce moment ? Si oui, l'arbitre pourra autoriser certains aménagements dans la limite du plausible (un avion allemand aperçu au-dessus de Réthimo ne peut servir de prétexte à l'appareillage de la flotte d'Alexandrie pour Malte)

## DOSSIER DE L'AXE

### FORCES DISPONIBLES

#### Tarente

- Vittorio Veneto (CU)
  - Giulio Cesare (CU)
  - Gorizia (CL type Zara)
  - Attendolo, Raimondo montecucolli, Eugenio di Savoia (cl type Attendolo)
  - Alpino, Artigliere, Granatiere, Lanciere, Fucilliere, Aviere, Geniere (DD type Alpino)
  - 3 S/M type Delfino
- aéroport de 18 points (atterrissage de nuit possible)

12 MC 200      12 G 50      6 Z 501

#### Naples

- Andrea Doria (CU)
  - Guiseppe Garibaldi, Duca delli Abruzzi (cl type Garibaldi)
  - Malochello, da Recco, Tarigo, Pigafetta (DD type da Mosto)
- aéroport de 24 points (atterrissage de nuit possible)

12 CR 42      6 SM 79

#### Messine

- Trento, Trieste, Bolzano (CL type Trento)
  - Bartolomeo Colleoni, Bande Nere, Alberto di Guissano, Alberico da Barbiano (cl type Colleoni)
  - da Mosto, Uso di Mare, Zeno, da Noli, da Verazzano (DD type da Mosto)
  - Leone, Pantera, Tigre (DD type Leone)
  - 3 S/M type Delfino
- aéroport de 18 points (atterrissage de nuit possible)

12 Re 2000      12 Z 506

#### Crète

- zone de La Canée - La Sude
  - . 15000 hommes, 10 canons de campagne, 4 37aa, 8 mtaa
- zone de Réthimno
  - . 2500 hommes
- zone d'Héraklion
  - . 2500 hommes

#### Le Pirée

- 10000 hommes, 70 canons de campagne, 20 88aa, 35 37aa, 46 mtaa
- 20 péniches à moteur de 1000 t

Tatōi

aéroport de 24 points (atterrissage de nuit possible)

4 88aa, 8 37aa, 10 mtaa

36 Do 17            6 Fw 189

Eleusis

aéroport de 24 points (atterrissage de nuit possible)

4 88aa, 8 37aa, 10 mtaa

24 Ju 88        12 He 111        6 Me 110                    + 3 Ar 196

Argos

aéroport de 12 points (atterrissage de nuit impossible)

2 88aa, 6 37aa, 10 mtaa

18 Me 110

Molaoi

aéroport de 18 points (atterrissage de nuit possible)

4 88aa, 6 37aa, 10 mtaa

24 Me 109        12 Ju 87

Mycènes

aéroport de 9 points (atterrissage de nuit impossible)

5 37aa, 8 mtaa

18 Ju 87

Scarpanto

aéroport de 9 points (atterrissage de nuit impossible)

5 37aa, 10 mtaa

18 Ju 87                                    + 3 Ar 196

## SITUATION AU 27 MAI A 06 HEURES

Vous êtes maître de Maleme et de La Canée, les Britanniques sont en train d'évacuer La Sude. Vos forces de Réthimno et d'Héraklion ont été repoussées (les défenses britanniques ont été sous estimées) et se sont repliées dans les collines avoisinantes en attendant d'éventuels renforts ou soutiens pour revenir au contact de l'ennemi .

Les renforts du Pirée sont prêts à embarquer et attendent l'escorte italienne .

Les bases navales de Tarente et de Messine sont en état d'alerte et les sous-marins patrouillent dans le quadrilatère Malte-Sicile-Grèce-Crète. (position à choisir librement à plus de 50 Km des côtes)

### RENSEIGNEMENTS

A Malte, les Britanniques maintiennent quelques avions et une demi-douzaine de bâtiments.

A Alexandrie, il y a toujours les 4 CU habituels (Barham, Warspite, Queen Elisabeth, Valiant) mais on signale l'arrivée du P.A. Formidable en remplacement de l'Illustrious, endommagé par la Luftwaffe.

Les forces britanniques en Crète sont estimées à 20000 hommes dans le secteur de la Sude et à 2 X 5000 hommes pour Réthymno et Héraklion.

### OBJECTIFS

La mission essentielle sera d'empêcher au maximum l'évacuation de la Crète par les troupes et le matériel britannique en direction de l'Egypte ( qui pourront par la suite être engagés contre l'Afrika Korps en Cyrénaïque)

De plus, l'opinion publique italienne attend une action victorieuse de sa marine après une série de revers importants .

Attention car, après les défaites de Tarente et du Cap Matapan (3 CU endommagés, 3 CL coulés, 2 cl coulés), la marine italienne ne se remettrait certainement pas d'un nouveau désastre . D'autre part, l'opération Barberousse (invasion de la Russie en juin), aura un besoin impérieux d'un maximum de forces aériennes, donc des avions momentanément bloqués dans les Balkans (en espérant qu'ils ne soient pas définitivement "bloqués" au fond de la Méditerranée) et surtout des Stukas . A l'issus du jeu, l'arbitre tiendra compte de ces deux paramètres pour décider de la victoire ou de la défaite de l'Axe .

CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS

type	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
CU VITTORIO VENETO	IX 381	42 000 m	240 m	30 n	106	1
	XII 152	25 000 m				
	XII 90aa	13 000 m				
	XX 37aa + XXVIII mtaa + 3 RO 43	(avion)				
GIULIO CESARE	X 320	28 600 m	186 m	28 n	63	1
	XII 120	19 500 m				
	VIII 100aa	15 000 m				
	VIII 37aa + XII mtaa					
ANDREA DORIA	X 320	28 600 m	187 m	27 n	64	1
	XII 137	19 500 m				
	X 90aa	13 000 m				
	XIX 37aa + XII mtaa + 4 RO 43					
CL ZARA	VIII 203	31 500 m	180 m	32 n	33,8	2
	XVI 100aa	15 000 m				
	IV 40aa + VIII mtaa + 2 RO 43					
TRENTO	VIII 203	29 000 m	197 m	35 n	23	2
	XVI 100aa	15 000 m				
	VIII 37aa + VIII T.533 + 3 RO 43					
cl ATTENDOLO	VIII 152	22 600 m	182 m	37 n	20,9	2
	VI 100aa	15 000 m				
	VIII 37aa + VIII mtaa + IV T.533					
GARIBALDI	X 152	24 900 m	187 m	35 n	29,6	2
	VIII 100aa	15 000 m				
	VIII 37aa + X mtaa + VI T.533 + 2 RO 43					
COLLEONI	VIII 152	22 600 m	170 m	38 n	9,7	3
	VI 100aa	15 000 m				
	VIII 37aa + VII mtaa + VI T.533					
DD ALPINO	IV 120	19 000 m	105 m	36 n	1,8	4
	I 37aa + VIII mtaa + VI T.533 + 48 mines					
DA MOSTO	VI 120	22 000 m	107 m	32 n	1,6	4
	II 37aa + VIII mtaa + IV T.533 + 52 mines					
LEONE	VIII 120	19 000 m	113 m	29 n	1,4	4
	IV mtaa + IV T.533 + 60 mines					
SM DELFINO	I 102	12 400 m	70 m	16/9 n	0,9	5
	II mtaa + VIII T.533 (12 torpilles)					

Péniches à moteur - I mtaa déplacement 1000 t vitesse 6 n 1 point taille 5

type	vitesse	autonomie	points	bombes	utilisation
NC 200 Saetta	500 Km/h	570 Km	6,39	320 Kg	chasseur
G 50 Freccia	470	700	6,2	-	chasseur
Z 501 Gabbiano	275	2400	4	630 Kg	hydravion de reconnaissance
CR 42 Falco	430	800	5,8	200 Kg	chasseur
SM 79 Sparviero	435	2000	6,1	1250Kg ou T.	bombardier torpilleur
RE 2000 Falco	525	1300	6,8	200 Kg	chasseur
Z 506 Airone	350	2000	5,25	1200Kg ou T.	hydravion de reconnaissance ou bombardier torpilleur
RO 43	300	1000	3,9	-	hydravion de reconnaissance
Me Bf 110	540	1125	7,15	-	chasseur
Me Bf 109E	550	660	7,75	-	chasseur
Do 17	355	1100	4,56	750 Kg	bombardier
He 111	405	2060	6,45	2500 Kg	bombardier
Ju 88	450	1700	6,25	1700 Kg	bombardier
Ju 87 "Stuka"	385	600	5,2	700 Kg	bombardier en piqué
Fw 189	350	670	5,33	200 Kg	reconnaissance
Ar 196	310	1060	5	-	hydravion de reconnaissance

## DOSSIER BRITANNIQUE

### FORCES DISPONIBLES

#### Malte

- Manchester (cl type Southampton) + 4 S/M type Unity
- Achilles (cl type Neptune)
- Charybdis (claa type Dido)
- Kelly, Kashmir, Kipling, Kelvin (DD type Kelly)
  
- aéroport de 12 points (atterrissages de nuits possibles)  
4 102aa, 10 40aa, 15 mtaa  
12 Hurricanes 12 Swordfishs + 3 Walrus

#### Alexandrie

- Barham (CU)
- Warspite (CU)
- Queen Elisabeth, Valiant (CU type Queen Elisabeth)
- Formidable (PA)
- Suffolk, Kent (CL type Cornwall)
- Southampton, Sheffield, Newcastle (cl type Southampton)
- Ajax, Perth, Sydney (cl type Neptune)
- Fiji, Jamaica (cl type Fiji)
- Penelope, Arethusa (cl type Penelope)
- Dido, Hermione (claa type Dido)
- Cairo, Calcutta (claa type Cairo)
- Cossack, Sikh, Zulu, Maori, Nubian (DD type Cossack)
- Hardy, Exmouth, Faulknor, Grenville (DD type Hardy)
- Vega, Vesper, Wolsey (DD type Vampire)
- Jervis, Juno, Jackal, Janus (DD type Kelly)
- Glowworm, Greyhound, Grenade, Gallant (DD type Glowworm)
- Hasty, Hyperion, Hereward, Hotspur (DD type Glowworm)
- 4 S/M type Unity
  
- aéroport de 24 points (atterrissages de nuit possibles)  
8 102aa, 12 40aa, 25 mtaa  
12 Hurricanes 12 Gladiators 12 Blenheims 6 Beauforts 6 Beaufighters  
pour le PA : 24 Fulmars 6 Swordfishs 12 Albacores  
+ 3 Walrus 4 Sunderlands

#### Crète

- zone de La Canée - La Sude
  - . 18000 hommes, 30 canons de campagne, 4 102aa, 5 40aa, 10 mtaa
- zone de Réthimno
  - . 5000 hommes, 8 canons de campagne, 2 102aa, 2 40aa, 4 mtaa
  - . 5000 t de matériel et d'équipement divers
  - . 3 cargos de 5000 t, 6 cargos de 2000 t réquisitionnés
- zone d'Héraklion
  - . 7000 hommes, 12 canons de campagne, 3 102aa, 6 40aa, 15 mtaa
  - . 3000 t de matériel et d'équipement divers
  - . 1 cargos de 5000 t, 5 cargos de 2000 t réquisitionnés

## SITUATION AU 27 MAI A 06 HEURES

Les troupes de Maleme et de La Canée sont en difficulté et se sont repliées sur La Sude.

Les troupes de Réthimno et d'Héraklion ont la situation bien en main et ont repoussé l'assaut initial allemand. Vous pouvez donc évacuer directement à partir de ces ports, rester sur place ou diriger vos troupes sur une autre localité sans que l'ennemi puisse vous gêner en l'état actuel de ses forces.

Malte est en état d'alerte et ses sous-marins patrouillent en mer Ionienne.

A Alexandrie, deux cuirassés (Queen Elisabeth et Warspite) sont en état d'alerte, ainsi que la moitié des autres unités. Les sous-marins sont en mer, au Sud des côtes grecques et crétoises. La position des sous-marins est libre, mais à plus de 50 Km des côtes.

## RENSEIGNEMENTS

Les troupes aéroportées allemandes en Crète seraient au nombre de 20000 à 30000 hommes dont seulement 2 à 3000 pour Réthimno et Héraklion. Mais d'importants renforts ainsi que de l'armement lourd sont concentrés au Pirée.

Les bases aériennes allemandes sont maintenant bien identifiées : Eleusis et Tatoï (bombardiers); Argos et Molaöï (chasseurs); Molaoï, Mycènes et Scarpanto (bombardiers en piqués "Stukas"). A chaque fois, de 3 à 6 escadrilles ( de 6 avions ) .

Les grandes bases navales et aériennes italiennes sont Tarente, Messine et Naples . Les avions de reconnaissance ont identifié 2 CU et 6 à 7 autres navires à Tarente, 1 CU et 2 autres navires à Naples, peut-être 2 CL et sûrement 10 petits navires à Messine.

## OBJECTIFS

La mission essentielle sera d'assurer l'évacuation des troupes et du maximum de matériel de la Crète . Ceci est vital pour pouvoir reprendre l'avantage en Cyrénaïque et dégager Tobrouk encerclé par Rommel. L'objectif secondaire sera de finir le travail commencé depuis quelques mois à Tarente et au cap Matapan ( 3 CU hors service, 3 CL coulés, 2 cl coulés pour la flotte italienne) et réduire au maximum les forces navales italiennes qui menacent sans cesse Malte et les convois en Méditerranée . Accessoirement, la destruction d'un maximum d'appareils allemands serait préjudiciable pour l'Allemagne à la veille de l'invasion de la Russie .

CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS

type	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
CU BARHAM	VIII 381	39 000 m (20°)	196 m	23 n	67	1
	XII 152	14 700 m				
	VIII 102aa	12 500 m				
	XXVI 20aa		1 Walrus			
QUEEN ELISABETH	VIII 381	32 000 m	196 m	25 n	66	1
	XX 114aa	18 700 m				
	XXXII 40aa		4 Walrus			
WARSPITE	VIII 381	32 000 m	195 m	22 n	65	1
	VIII 152	14 700 m				
	VIII 102aa	12 500 m				
	XVI 20aa		2 Walrus			
PA FORMIDABLE	XVI 114aa	18 700 m	230 m	30 n	45	1
	XXXII 40aa + XXXII mtaa + 40 avions					
CL CORNWALL	VIII 203	29 200 m	193 m	31 n	31	2
	VIII 102aa	19 500 m				
	XVI 40aa + VIII T.533					
cl SOUTHAMPTON	XII 152	22 500 m	178 m	32 n	28,1	2
	VIII 102aa	12 500 m				
	VIII 40aa + VIII mtaa + VI T.533					
NEPTUNE	VIII 152	22 500 m	169 m	32 n	24,4	3
	VIII 102aa	12 500 m				
	VIII 40aa + XII mtaa + VIII T.533					
FIJI	XII 152	22 500 m	167 m	33 n	22,5	3
	VIII 102aa	12 500 m				
	XII 40aa + VIII mtaa + VI T.533					
PENELOPE	VI 152	22 500 m	152 m	32 n	16,7	3
	VIII 102aa	19 500 m				
	VIII mtaa + VI T.533 + 1 Walrus					
DIDO	X 133(aa)	23 400 m	154 m	33 n	20	3
	VIII 40aa + VIII mtaa + VI T.533					
CAIRO	VIII 102aa	12 500 m	137 m	29 n	15	3
	XII 40aa + VIII mtaa					
DD KELLY	VI 120	18 000 m	109 m	36 n	1,9	4
	IV 40aa + VIII mtaa + X T.533					
COSSACK	VIII 120	18 000 m	109 m	36 n	2,1	4
	VIII mtaa + IV T.533					
HARDY	V 120	18 000 m	100 m	36 n	1,6	4
	VIII mtaa + VII T.533					
VAMPIRE	IV 102aa	12 500 m	95 m	33 n	1	4
GLOWWORM	IV 120	18 000 m	98 m	35 n	1,4	4
	VIII mtaa + VIII T.533					
SM UNITY	I 76	10 000 m	58 m	11/9 n	1	6
	VI T.533 (8 torpilles)					

type	vitesse	autonomie	points	bombes	utilisation
HURRICANE	520 Km/h	740 Km	7,55	-	chasseur
GLADIATOR	410	660	5,77	-	chasseur
BLLENHEIM	420	1810	5,51	454 Kg	bombardier moyen
BEAUFORT	430	2575	5,58	454Kg ou T.	bombardier torpilleur
BEAUFIGHTER	515	2365	8,81	250Kg ou T.	chasseur (de nuit) ou bombardier torpilleur
SWORDFISH	220	880	3,2	680Kg ou T.	bombardier torpilleur embarqué
WALRUS	220	965	3,14	-	hydravion de reconnaissance
FULMAR	440	1255	6,5	220 Kg	chasseur embarqué
ALBACORE	260	3000	3,68	900kg ou T.	bombardier torpilleur embarqué
SUNDERLAND	340	4630	7,03	900 Kg	hydravion de reconnaissance

cargo de 5000 t : vitesse 10 n taille 3 3 points

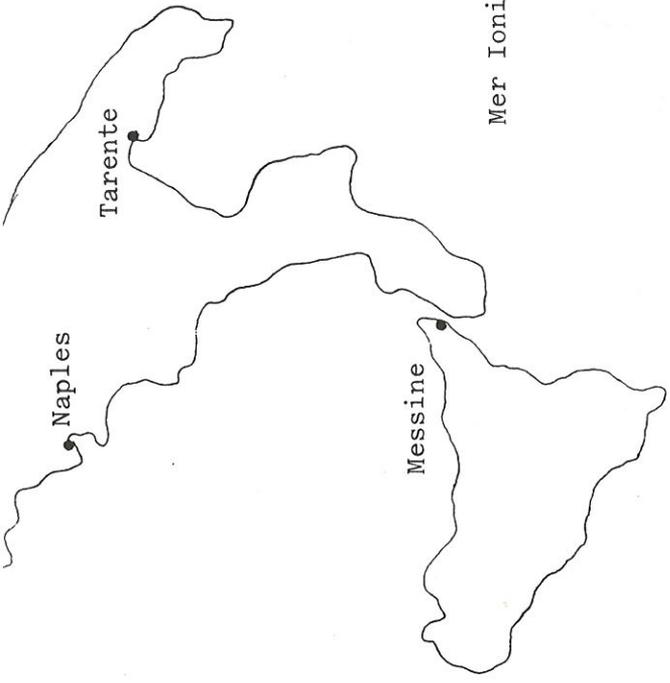
cargo de 2000 t : vitesse 8 n taille 4 1.5 points



Nord

Mer Egée

île de Crète



Naples

Tarente

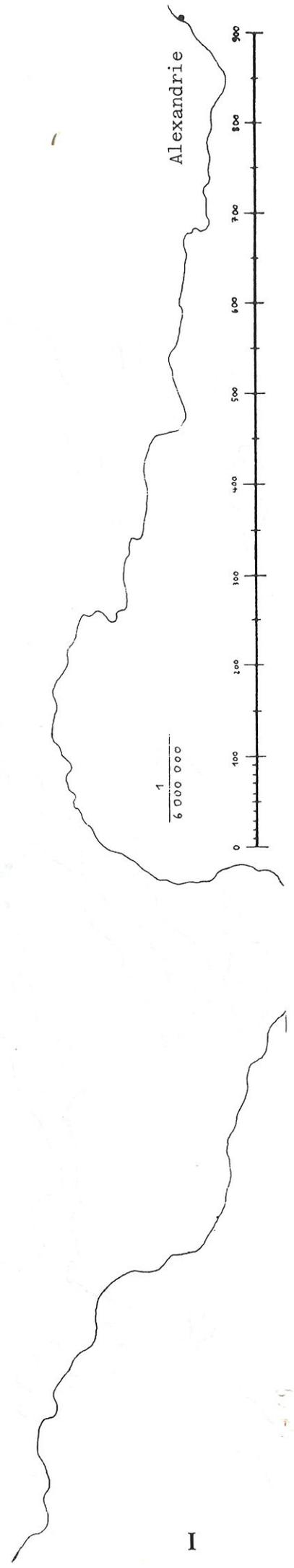
Messine

Mer Ionienne

Malte

MEDITERRANNEE

ORIENTALE



1  
6 000 000



Alexandrie

