

Ce scénario est prévu pour être joué avec le système de jeu «Amirauté», édité par Jeux Descartes mais les données historiques et arbitrages proposés le rendent utilisable avec d'autres systèmes de jeu. Il peut être joué par un nombre variable de participants, minimum 2. Nombre préconisé : 1 joueur norvégien, 2 joueurs alliés, 2 joueurs allemands et un arbitre.

Temps fictif simulé : 15 jours.

Thème : construction d'un plan de campagne en vue d'un débarquement amphibie et contre-mesures sur un plan adverse à objectif identique.

SOMMAIRE.

I. PRESENTATION DE «CAMPAGNE DE NORVEGE - 1940».

II. PRINCIPE FONDAMENTAL DU SCENARIO.

III. MISE EN PLACE DU JEU.

III.1. Aire de jeu

III.2. Détermination du rôle et des actions des différents joueurs.

III.2.1. Désignation de l'agresseur.

III.2.2. La Norvège.

III.2.3. Autres pays.

III.3. Généralités sur les renseignements et l'état des forces.

III.4. Les conditions météorologiques.

III.5. Conditions de victoire.

III.6. Les renseignements stratégiques.

IV. REGLES COMPLEMENTAIRES.

IV.1. Les navires de combat.

IV.1.1. Délais d'appareillage.

IV.1.2. Les mines.

IV.1.3. Utilisation des hydrophones et des sonars.

IV.1.4. Vitesse et précision des tirs par mer forte.

IV.2. L'aviation et les aérodromes.

IV.2.1. limite à l'utilisation de l'aviation.

IV.2.2. Réparation et agrandissement d'aérodromes.

IV.2.3. utilisation des aérodromes conquis - cas d'Aalborg.

IV.2.4. La D.C.A.

IV.2.5. Les aérodromes à 6 points.

IV.3 Les transports de troupe et les mouvements terrestres.

IV.3.1. Les capacités de transport.

IV.3.2. Embarquements et débarquements.

IV.3.3 Conquête des ports et des aérodromes.

IV.3.4. Les défenses côtières.

IV.3.5. Les déplacements des troupes.

IV.3.6. Combats terrestres.

IV.3.7. Soutiens aériens et navals.

V. DOSSIERS DES JOUEURS.

V.1. Camp allié.

V.1.1. Ordre de bataille.

V.1.2. Règles particulières.

V.1.3. Caractéristiques des armements.

V.2. Camp allemand.

V.2.1 Ordre de bataille.

V.2.2. Règles particulières.

V.2.3. Caractéristiques des armements.

V.3. Camp norvégien.

V.3.1 Ordre de bataille.

V.3.2. Règles particulières.

V.3.3. Caractéristiques des armements.

SILHOUETTES DES NAVIRES.

CARTE STRATEGIQUE.

CARTES TACTIQUES :

Narvik, Trondheim, Bergen, Stavanger, Kristiansand, Oslo.

I. PRESENTATION DE «CAMPAGNE DE NORVEGE - 1940»

Au printemps 1940, la situation semblait bloquée en Europe de l'Ouest, non pas tant du côté allemand qui n'attendait qu'une météo favorable pour attaquer en force, que du côté allié, très peu pressé d'en découdre sur le front occidental, conscient peut-être de son infériorité matérielle. Ce réalisme était étrange d'ailleurs, lorsque l'on sait les idées qui germèrent dans l'esprit de certains grands responsables, désireux en effet d'obtenir une strangulation économique de l'Allemagne par des moyens indirects : si l'hypothèse d'une action contre le pétrole du Caucase a vite montré sa dangereuse folie, celle d'une action en Scandinavie visant à priver définitivement l'Allemagne du minerai de fer, indispensable à la poursuite de la guerre, parut assez vite s'inscrire dans les limites des moyens disponibles. La guerre russo-finlandaise sembla fournir un alibi acceptable mais se termina avant que la lourde machine allié, déjà confuse et mal réglée, se mette en route. Le mouillage de mines dans les chenaux norvégiens, première phase d'une occupation protectrice contre une inévitable réaction allemande, fut décidé et se déroula comme prévu. Ce qui ne le fut pas du tout, ce fut la suite fulgurante des événements : le débarquement allemand, préparé en effet pour riposter aux menaces alliées, et magistralement exécuté en prenant de vitesse les Anglo-Français et leurs plans. La suite est bien connue : essai malheureux de contre-attaque allié mal conçue, mal réalisée au cours des premiers engagements aéronavals de la guerre qui devaient dessiller les yeux des amirautés occidentales devant les dangers aériens. Finalement, la gravité de la situation en France au mois de juin devait sonner le glas d'une entreprise toute entière marquée par l'imprévision, le désordre et il faut le dire aussi la malchance.

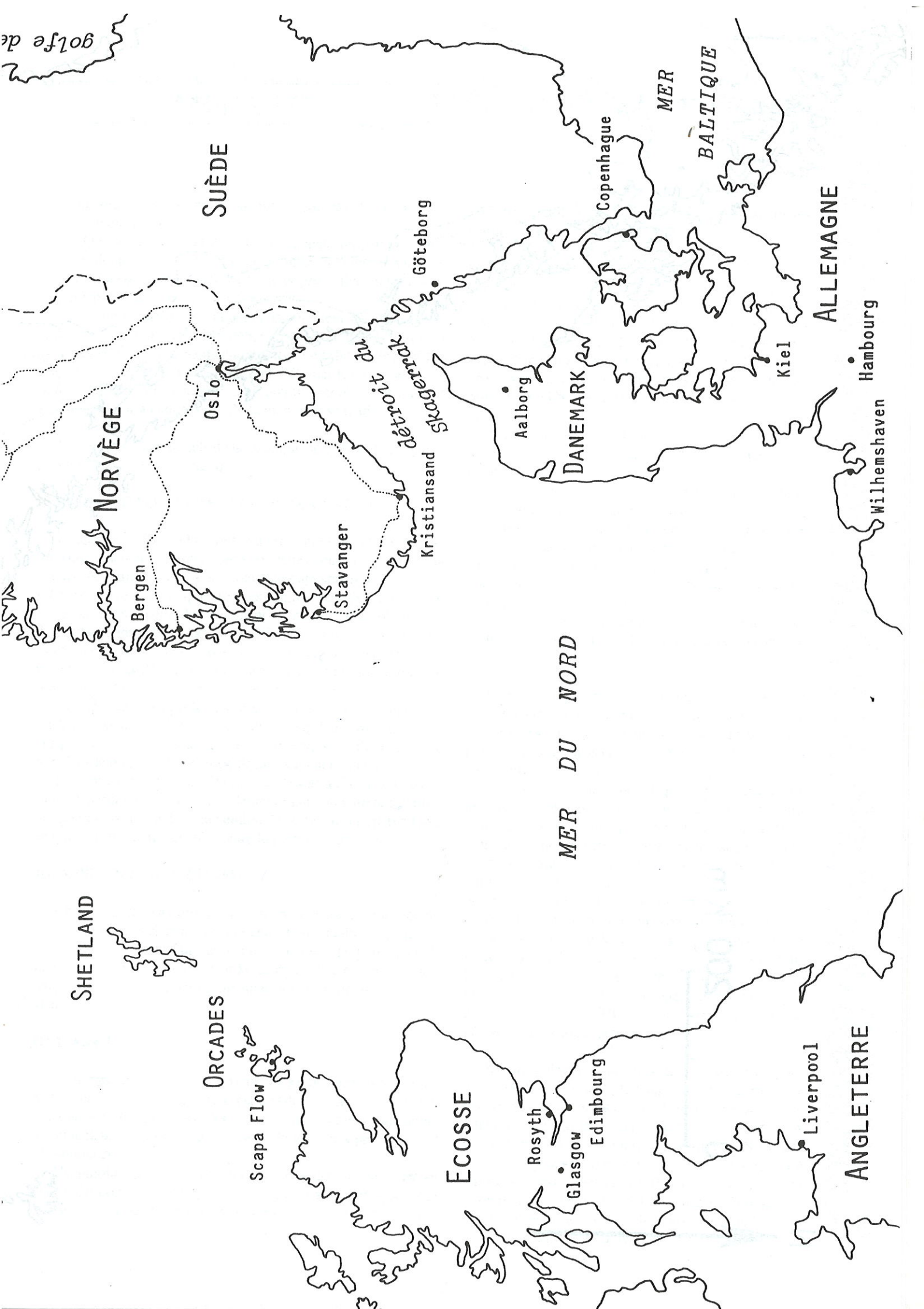


N

0 200 Km

MER DE NORVEGE





golfe de

SUÈDE

MER BALTIQUE

ALLEMAGNE

NORVÈGE

DANEMARK

MER DU NORD

ANGLETERRE

ECOSSE

SHETLAND

ORCADES

Scapa Flow

Bergen

Oslo

Stavanger

Kristiansand

Détroit du

Skagerrak

Göteborg

Aalborg

Copenhague

Kiel

Hambourg

Wilhemshaven

Rosyth

Glasgow

Edimbourg

Liverpool

500 km



0 200 Km



Handwritten signature or initials in the bottom right corner.

Deux ordres de questions ne manquent pas de se poser à l'observateur un peu critique :

- Que se serait-il passé si la chance avait un peu souri aux Alliés au début d'avril 1940 ? Si par exemple les conditions météorologiques avaient été meilleures ? L'entreprise allemande ne pouvait-elle pas se terminer par un désastre ?

- D'autre part quelles étaient concrètement les chances des Alliés s'ils avaient réellement débarqué les premiers ? Il est bien évident que le sort de la campagne aurait de toute façon été réglé par celui de France, mais il est intéressant d'étudier les possibilités de riposte de l'état-major allemand au premier mouvement offensif allié auquel il n'a manqué que 24 heures pour se réaliser.

Ce sont ces deux aspects de la «Campagne de Norvège» que se propose de recréer le scénario.

II. PRINCIPE FONDAMENTAL DU SCENARIO.

Couper ou défendre la «route du fer», telles sont les missions fondamentalement contradictoires des deux camps. Le minage et la défense des barrages des routes maritimes apparaissent comme les premiers moyens à la disposition des Anglo-Français, l'opposition à ces barrages à celle des Allemands ; mais le plus sûr moyen définitif est sans doute l'occupation du terrain. C'est pourquoi l'éventualité d'une telle opération sera préparée par les deux parties, mais la décision d'intervenir devra dans la mesure du possible garder son caractère de surprise.

Cet élément constitue le fondement même de l'intérêt du scénario de campagne : comme dans la réalité, jusqu'au dernier moment, chaque joueur ne devra pas savoir si son adversaire l'a précédé ou non dans la mise en œuvre d'un débarquement en Norvège.

Le camp agresseur sera désigné par le sort à l'insu de l'adversaire. A partir de ce moment seulement l'embarquement des troupes pourra avoir lieu. Par convention, la Norvège et sa petite force se rangera automatiquement contre le premier agresseur.

III. MISE EN PLACE DU JEU.

Chapitre destiné à l'arbitre, qui communiquera à chaque joueur les informations strictement nécessaires pour établir ses plans.

Remarque : ce thème fait intervenir de manière prépondérante le facteur de surprise, quelque soit le camp. Le rôle de l'arbitre sera particulièrement important pour ménager le suspense, à tout niveau.

III.1. Aire de jeu.

Pour tous les mouvements aériens et les mouvements maritimes non tactiques, la carte générale est à utiliser. Lors d'éventuelles rencontres tactiques en vue des côtes, l'arbitre réalisera un agrandissement schématique : la précision du tracé n'a pas beaucoup d'importance.

Néanmoins, plusieurs petites cartes sont disponibles pour les abords des ports les plus importants. Ce sont sur ces cartes tactiques que seront placées les défenses côtières (cf règle IV.3.4.).

III.2. Détermination du rôle et des actions des différents joueurs.

III.2.1. Désignation de l'agresseur.

Chaque camp aura un talon de 7 cartes, l'une d'entre elles (une par talon) signifiant l'autorisation d'envahir la Norvège. Tous les jours de jeu, à 18 heures, l'arbitre fera tirer à chacun une carte, en les laissant dans l'ignorance de leurs résultats réciproques. De jour en jour, la probabilité de tirer la bonne carte augmentera dans chacun des talons.

Il y a donc trois possibilités :

- Les deux camps ont l'autorisation en même temps.

- Un camp peut commencer sa campagne. L'autre camp reçoit sa propre autorisation un ou plusieurs jours plus tard, avant de connaître le départ de son adversaire.

- Un camp peut commencer sa campagne. L'autre camp apprend l'invasion de la Norvège et peut répliquer, à partir de ce moment, sans attendre l'autorisation d'envahir, devenue caduque.

Le «feu vert» n'oblige pas une action immédiate. toute latitude pour reporter l'action est laissée au responsable...

Pour un camp, lorsqu'il obtient la bonne carte, il est à J - 06 h (18 heures du jour J - 1) et peut commencer à embarquer ses hommes. Il touchera ses renforts comme indiqué dans son dossier, à J+1 - 06 h, etc... même si son adversaire est déjà parti.

Lorsqu'un joueur apprend que son adversaire l'a devancé, il peut répliquer par son aviation et sa marine, mais il ne peut embarquer des troupes qu'après la nouvelle du débarquement adverse (sauf si entre temps il tire lui-même la carte donnant son «feu vert»), et qu'à partir de 18 heures. ce sera son jour J - 06 h propre, définissant la disponibilité de ses renforts.

En effet, au début du jeu, chaque camp aura son propre décompte de jour pour gérer ses arrivées de renfort. Quand le jeu aura complètement démarré, l'arbitre reprendra un décompte normal des jours. Le jour du premier débarquement en Norvège, par qui que ce soit, deviendra le 9 avril 1940. Chaque camp conservera sa propre progression d'arrivée des renforts.

Exemple : le camp allié tire la bonne carte ; il est pour lui J - 06 h. A J + 12 h, le camp allemand apprend le départ de la flotte britannique. Il peut éventuellement intervenir avec la marine et l'aviation, mais sans plus. A J+1 + 08 h, le camp britannique débarque en Norvège ; le camp allemand, averti vers 14 h, peut commencer à embarquer ses troupes à J+1 + 18 h (ce qui correspondra à son propre J - 06 h, etc., pour la suite de ses renforts). L'arbitre annonce alors que J+1 du camp allié (J - 1 du camp allemand) est le 9 avril.

Antérieurement à tout ceci, et en attendant de pouvoir embarquer leurs troupes, les joueurs peuvent utiliser la marine et l'aviation marquée comme disponibles à J - 06 h dans leurs dossiers (ne sont donc pas compris les transports de troupe) avec certaines restrictions :

- le camp allié ne peut utiliser qu'un seul cuirassé à la fois (sauf autorisation spéciale de l'arbitre), pas de porte-avions, pas de sous-marins supplémentaires à ceux déjà en mer, et seulement 1/3 des destroyers et croiseurs.

- le camp allemand ne peut utiliser qu'un quart de son aviation.

III.2.2. La Norvège.

a) Le ralliement de la Norvège.

Le camp norvégien combattrait automatiquement son premier agresseur et s'allierait à l'autre camp. Il peut y avoir un joueur norvégien indépendant, ou alors les forces norvégiennes seront placées sous le contrôle du joueur non agresseur.

Ceci est une règle rigide ne ménageant que peu le suspense. L'arbitre pourra éventuellement y substituer une règle plus souple incluant un volet de «diplomatie» où le joueur norvégien, ne sachant pas à priori quel camp sera le plus favorable, pourra être soumis à toutes sortes de tentatives de persuasion ou de pression de la part des deux camps, et pourra se rallier à qui il voudra.

b) «Accueil» des troupes étrangères.

Compte tenu de la surprise, il y a une possibilité pour que ponctuellement, les forces norvégiennes n'opposent pas de résistance face à une agression. Pour chaque port attaqué et pour chacune des actions suivantes, l'arbitre jettera les dés : tir des navires, tir des batteries côtières, tir de la D.C.A., défense du port par les troupes. Dans le cas d'une agression allemande, il y a 20 % de chances que l'un de ces tirs ne s'effectue pas tant que l'agresseur n'ouvre pas lui-même le feu, ou que les troupes se replient hors du port, laissant libre celui-ci et l'aérodrome s'il existe. Ce pourcentage augmente à 40 % dans le cas des Alliés.

Si la variante diplomatique est choisie, cette règle ne s'applique plus et le comportement norvégien découlera logiquement des tractations préalables.

III.2.3. Autres pays.

La situation du Danemark n'est pas simulée ici, hormis par les règles IV.2.3. et V.2.2.

La Suède reste neutre. Théoriquement, le survol de son territoire est interdit. Malgré cela, dans le Nord de la Norvège, les Allemands n'hésitaient pas à longer la frontière (en tireté sur la carte stratégique), parfois du

mauvais côté, quitte à présenter leurs excuses si les Suédois protestaient. Néanmoins, au cours des deux mois de la campagne de Norvège, il y eut plusieurs avions allemands abattus par la chasse ou la D.C.A. suédoise.

Pour le jeu, si le joueur allemand exagère dans le survol de la Suède, l'arbitre pourra éliminer quelques avions, pour lui rappeler les règles élémentaires du droit international.

III.3. Généralités sur les renseignements et l'état des forces.

De manière générale, chaque camp soupçonnait l'autre de vouloir acquérir un avantage décisif en Norvège.

Après quelques mois d'hostilité, les belligérants avaient encore une idée précise des moyens de leur adversaire, ce qui n'impose pas sur ce point un dossier occulte. Les renseignements ci-dessous seront communiqués aux joueurs :

- Alliés : 5 cuirassés, 2 porte-avions, 5 croiseurs lourds, 10 croiseurs légers, 30 destroyers et une dizaine de sous-marins, 300.000 tonnes de navires marchands et 80 avions.

- Allemands : 4 cuirassés, 2 croiseurs lourds, 4 croiseurs légers, 14 contre-torpilleurs, 10 torpilleurs, 6 sous-marins (chiffre arbitrairement très réduit pour prendre en compte l'échec total des sous-marins dû au mauvais fonctionnement des torpilles), 200.000 tonnes de navires marchands et 300 avions.

- Norvégiens : effectifs de 16.000 hommes, 2 garde-côtes cuirassés, 3 torpilleurs, 3 sous-marins, 2 mouilleurs de mines et 18 avions. L'arbitre pourra donner des renseignements plus précis aux joueurs alliés et allemands : capacité des aérodromes, nature (approximative) des batteries côtières.

Les opérations réelles en mer de Norvège en avril-mai 1940 ont vu des centaines de navires et d'avions aux prises de part et d'autre. Respecter à la lettre les données d'une telle campagne est tout à fait possible mais demande un nombre suffisamment élevé de joueurs et une disponibilité de temps s'étalant sur plusieurs jours. Plus facilement exécutable en est le thème simplifié, présenté ici, limité à la toute première phase de cette campagne qui, tout en prenant quelques libertés avec les détails, en respecte assez le fond pour en garder l'essentiel. La liste des forces données ci-dessus est une convention fictive pour ce thème et non la liste exhaustive des effectifs réels.

III.4. Les conditions météorologiques.

Par convention, le temps sera partagé en deux parties égales : 12 heures de jour (de 06 h à 18 h) et 12 heures de nuit.

En fait, les changements nuit/jour sous ces latitudes sont très progressifs. C'est un détail important pour tous les repérages visuels de surface ou par avion, de même que pour la conduite des attaques quelqu'elles soient. Mais ce «détail» est difficile à simuler.

- de 05 h à 06 h et de 18 h à 19 h, les conditions de repérage et d'attaque seront un peu plus favorables que les conditions générales valables pendant la nuit.

- de 06 h à 07 h et de 17 h à 18 h, les conditions de repérage

et d'attaque seront un peu moins favorables que les conditions générales valables pendant le jour.

L'arbitre sera juge des modifications des pourcentages de chance et des conditions de visibilité à appliquer pour suivre cette règle d'ambiance.

Dans l'ensemble le temps est médiocre : pluvieux, voir neigeux, avec de fortes bourrasques. Parfois même il y eut de véritables tempêtes. Plus gênant encore, le brouillard fut également de la fête.

L'arbitre tirera aléatoirement la météo par 12 heures (jour puis nuit). Le camp allié sera prévenu 48 heures à l'avance, et le camp allemand 24 heures seulement.

Il est possible de différencier trois zones météo, suivant un découpage Nord-Sud :

- Norvège méridionale (avec le Danemark, l'Allemagne du Nord, la Grande Bretagne) : au Sud de Bergen inclus ;
- Norvège centrale : jusqu'à Namsos inclus ;
- Norvège septentrionale : au Nord de Namsos exclus.

Pour simplifier, il peut être décidé de ne faire qu'une seule météo pour l'ensemble de la carte.

Le vent sera en permanence d'Ouest, de force comparable à celle de la mer.

force de la mer	4	4	4	5	5	6	7	8
couverture nuageuse	5/10	10/10	7/10	5/10	8/10	7/10	8/10	10/10
visibilité surface	jour	25 Km	1 Km	20 Km	25 Km	15 Km	15 Km	10 Km
	nuit	8 Km	1 Km	8 Km	8 Km	5 Km	5 Km	4 Km
visibilité aérienne								
	Basse altitude	30 Km	-	25 Km	30 Km	15 Km	20 Km	15 Km
Haute altitude	45 Km	-	40 Km	40 Km	30 Km	35 Km	30 Km	10 Km
Soumis à la couverture nuageuse								
Notes	1	2	3		4			5

notes :
 1 : Beau temps : assez exceptionnel.
 2 : Brouillard, relativement fréquent.
 3 : Pluie ou neige, le plus fréquent.
 4 : Pluie ou neige abondantes.
 5 : Tempête.

Le tableau ci-dessus donne quelques propositions, non limitatives.

Il est possible de diminuer la visibilité aux abords des côtes et dans les fjords en raison de brouillards plus denses sur et près des terres.

Lors de thèmes tactiques dans ces conditions de brouillard, l'arbitre pourra éventuellement décider d'appliquer une diminution des pourcentages de tirs par deux, comme pour les combats de nuit.
Rappel : la présence de brouillard sur un aérodrome interdit tout décollage ou atterrissage.

III.5. Conditions de victoire.

Le jeu durera 15 jours à partir de la date du premier débarquement en Norvège. Il s'arrêtera donc le 24 avril à 18 heures.

La victoire sera évaluée en fonction de points acquis par le contrôle de différents ports. Si un aérodrome est associé à un port, les deux devront être contrôlés pour donner le bénéfice des points.

Narvik : 5 points
 Bodø : 1 point
 Namsos : 1 point
 Trondheim : 3 points
 Andalsnes : 1 point
 Bergen : 3 points
 Stavanger : 4 points
 Kristiansand : 2 points

=====
 Total : 20 points

Oslo n'est pas cité car il peut difficilement être disputé au camp allemand par les Alliés. De plus, son importance pour le déroulement des opérations (centre de communication, aérodrome de grande capacité) suffit à en faire un objectif intéressant sans nécessiter un attrait supplémentaire sous forme de points de victoire.

Le calcul des points se fera pour le camp agresseur, c'est à dire le premier à débarquer en Norvège, même si c'est avec quelques minutes d'avance seulement.

- * 15 points et plus : victoire
- * 10 à 14 points : résultat équilibré
- * moins de 10 points : défaite

A partir du 19 avril 18 heures, dès qu'un camp atteint la limite des 15 points, il sera déclaré vainqueur et le jeu s'arrêtera. Seule exception : si l'arbitre constate que l'adversaire a une opération en cours qui risque de modifier substantiellement le décompte des points, il a toute liberté pour accorder ou non un ou plusieurs jours de jeu supplémentaires.

Dans le cas d'un résultat équilibré, l'arbitre décidera de l'attribution d'une victoire marginale en fonction des résultats (ports tenus par les différents camps, pertes subies), du comportement de chaque camp (qualité de l'approche stratégique du scénario, habileté tactique, connaissance de la situation de l'adversaire).

Dans le cas d'une partie comprenant un joueur norvégien indépendant, il peut être intéressant d'individualiser des conditions de victoire pour la Norvège en fonction des villes que ses troupes continuent de tenir.

Si la garnison d'une ville comprend simultanément des troupes norvégiennes et étrangères alliées à la Norvège, la ville est considérée comme appartenant au camp ayant le plus grand nombre d'hommes présents, sans tenir compte des supports aériens ou navals éventuels.

- Le camp norvégien pourra éventuellement «monnayer» ses possessions pour apporter la victoire à l'un ou l'autre camp en conflit. Ceci pourra être utilisé dans le cadre d'une partie à sensibilité plus diplomatique.

- A l'issue de la partie, si le camp norvégien possède au moins trois villes, il obtient une victoire stratégique pour avoir su conserver une partie du territoire national. Oslo pourra être compté parmi ce minimum de trois villes. Les valeurs en points de victoire ne sont pas considérées.

Cette victoire est indépendante du résultat entre camps alliés et allemand. Il peut donc y avoir deux vainqueurs à la fin du jeu.

III.6. Les renseignements stratégiques.

En dehors des reconnaissances aériennes gérées normalement par chaque joueur (à l'exclusion du survol des bases arrières), l'arbitre fournira un certain nombre de renseignements (reconnaissance au dessus des bases arrières, écoutes radio, espionnage...) sur les mouvements dans les ports allemands ou britanniques.

Les faits suivants peuvent faire l'objet d'un rapport :

- départ de cuirassé(s) ou porte-avions ;
- départ de transports ou cargos en nombre important ;
- embarquement de troupes sur des transports ou des cargos.

L'embarquement de troupes à bord de navires de guerre ne donnera pas lieu à renseignement.

Chaque jour, l'arbitre lancera les dés pour savoir s'il donne un renseignement, puis une deuxième fois pour déterminer le délai de transmission. Certaines valeurs seront différentes suivant les camps, car les services de renseignement allemands étaient, à ce moment de la guerre, bien plus efficaces que ceux des alliés (ou tout simplement, mieux utilisés par les états-majors allemands).

01 à 40 (01 à 25 pour renseigner les Alliés) : situation réelle signalée :

- soit départ de navires, embarquement...
- soit navires toujours au port, et rien à signaler.

41 à 80 (26 à 80 pour les Alliés) : pas de renseignements.

81 à 90 : renseignement erroné:

- navire toujours au port et rien à signaler, quelque soit la situation réelle.

91 à 100 : renseignement erroné:

- départ de cuirassé(s) (nombre à la discrétion de l'arbitre), quelque soit la situation réelle.

Délais :

Si le renseignement est erroné, l'arbitre le donnera à une heure de son choix. Sinon :

- 01 à 25 : 3 heures après le mouvement réel ;
- 26 à 50 : 6 heures après le mouvement réel ;
- 51 à 75 : 9 heures après le mouvement réel ;
- 76 à 100 : 12 heures après le mouvement réel.

IV. REGLES COMPLEMENTAIRES.

Beaucoup d'autres règles complémentaires sont disponibles dans les articles traitant d'«Amirauté» dans le Journal du Stratège et dans les Spéciaux déjà publiés («Crête», «Mer de Java»).

Notamment, vous pouvez utiliser les règles de «répartition des dégâts» («Mer de Java», J.d.S. n° 41-42), de gestion des porte-avions (J.d.S. n° 33), de temps de ravitaillement des bateaux et des avions, de délais de transmission des messages...

IV.1. Les navires de combat.

IV.1.1. Délais d'appareillage.

Compte tenu de l'état de tension dans les deux camps à ce moment de la guerre, les états-majors étaient prêts à toute éventualité. Les navires étaient pratiquement en alerte permanente : il n'y a aucun délai, pour ce scénario, à l'appareillage des navires de guerre.

IV.1.2. Les mines.

Pour ce scénario, les destroyers et les contre-torpilleurs ont la possibilité de transporter et de mouiller des mines.
Capacité : 60 mines.

Mais ceci interdit en même temps l'embarquement d'hommes, et provoque les mêmes conséquences de réduction de capacité de combat en raison de l'encombrement que cela procure (cf règle IV.3.1.).

L'*Emile Bertin* et le *Bremse* peuvent également transporter des mines, mais sans gêne pour leurs capacités, sans toutefois pouvoir embarquer en même temps des troupes.

Le dragage des mines s'effectue par des dragueurs (à une vitesse maximum de 10 nœuds), des destroyers, des torpilleurs ou des contre-torpilleurs (à une vitesse maximum de 15 nœuds). Le chenal dragué est large de 150 mètres. Dans ce cas de dragueurs, le navire de tête doit tester le risque de sauter sur une mine, mais en réduisant le pourcentage normalement calculé (c.f. livret «Amirauté») par quatre. Pour tout autre navire en opération de dragage, le pourcentage est inchangé.

3615 AKELA

On n'y rencontre que des fanas

IV.1.3. Utilisation des hydrophones et des sonars.

Pour la détection des sous marins, les marines de 1940 étaient toutes équipées d'hydrophone, sauf la Royal Navy qui possédait les nouveaux appareils A.S.D.I.C. ou sonar.

L'hydrophone est utilisable par mer calme, à une vitesse maximum de 8 noeuds, pour une portée de 4.000 mètres. En cas de détection, la direction du bruit de moteur détecté sera précisée pour un jet de 1 sur un dé à 6 faces, la distance ne sera pas donnée.

Le sonar est utilisable à une vitesse maximum de 13 noeuds, pour une portée de 1.400 mètres et un arc de 120° vers l'avant du navire. En cas de détection, possible uniquement dans le cône de 120°, la direction et la distance de l'écho seront données.

IV.1.4. Vitesse et précision des tirs par mer forte.

En fonction de la force de la mer, les navires sont obligés de réduire leur vitesse maximum. Ceci est particulièrement important à prendre en compte dans ce scénario car le temps est fréquemment mauvais.

Plus le navire est petit, plus la réduction sera importante, à partir d'une mer de force 5.

Tableau de réduction des vitesses maxima en noeuds :

Taille du navire	Force de la mer			
	5	6	7	8
1	-1	-2	-4	-8
2 et 3	-2	-4	-8	-14
4	-3	-6	-12	-18
5 et 6	-4	-8	-14	-18
cargos et transports	-1	-2	-3	-4

Par convention, cette réduction ne peut excéder la moitié de la vitesse maximum du navire, arrondie à l'entier inférieur, et elle ne s'applique pas aux sous-marins en plongée.

De même, la précision du tir est affectée par l'état de la mer. Une règle existe déjà pour les torpillages : livret Amiralauté p.13 (liste des annexes). Pour l'artillerie, il faudra considérer :

- mer 1 à 5 : effet nul
- mer 6 : chances réduites de 10 %
- mer 7 : - 20 %
- mer 8 : - 30 % / tir impossible pour les tailles 4 et inférieures

IV.2. L'aviation et les aérodromes.

IV.2.1. Limite à l'utilisation de l'aviation.

Le scénario ne rentre pas dans le détail des défenses importantes des bases arrières des protagonistes. Pour simplifier, les joueurs ne pourront pas effectuer de missions de bombardement sur les bases en Grande Bretagne et en Allemagne. Ceci est également valable pour Aalborg dès que cet aérodrome est en possession des Allemands.

De même, les reconnaissances directes sur ces bases sont interdites, car elles sont restituées par la règle III.6.

Les avions utiliseront une vitesse de croisière fixée au 2/3 de leur vitesse maximum, sauf pour les chasseurs en mission d'interception. Les valeurs des vitesses maxima des avions seront reprises pour le traitement des combats.

Au début de la guerre, la coordination des attaques aériennes était loin d'être au point. Pour respecter cette limitation tactique, chaque type de bombardement (torpillage, piqué, à l'horizontale) devra être résolu isolément ; l'un après l'autre, chacun subissant les tirs de toute la D.C.A. disponible et soumis à la «diminution de précision par la D.C.A.» (tableau 4 de l'annexe 15 du livret «Amiralauté»).

Les avions seront systématiquement organisés en escadrilles. Chaque escadrille sera composée d'un seul type d'avion. Le scénario ne fixe pas de contrainte au nombre d'avions par escadrille, mais un certain réalisme doit être respecté : 6 avions au minimum, éventuellement 3 avions pour des types particuliers (hydravions de reconnaissance par exemple).

Au début du jeu, chaque escadrille devra être affectée à un aérodrome. Seuls les ravitaillements en carburant peuvent être effectués sur d'autres aérodromes. Une mission de bombardement, nécessitant une préparation au sol pour les équipages, ne peut démarrer qu'à partir de la base d'affectation de l'escadrille.

L'affectation d'une escadrille peut changer, mais les conséquences sont :

- réalisation d'un vol de la base d'origine à la nouvelle base, sans mission de guerre possible (vol de convoyage).
- après atterrissage sur la nouvelle base, l'escadrille est indisponible pour les missions pendant 6 heures.

Il n'est pas souhaitable d'édicter trop de règles contraignantes pour la gestion des reconnaissances maritimes, mais il est néanmoins nécessaire de souligner certains points. La reconnaissance maritime n'était pas le souci majeur des états-majors de l'époque et tous les camps l'ont plus ou moins négligée. D'autre part, la plus grande partie des avions donnés dans ce scénario sont à vocation terrestre, d'attaque ou de défense, et non pour la reconnaissance maritime (hormis les hydravions

Rentrez dans le tas :

Tapez AKELA !

embarqués). Sans leur interdire tel ou tel usage de leurs avions, il est donc demandé aux joueurs de faire preuve de modération, et l'arbitre aura à charge de veiller à cela dans l'esprit d'un certain réalisme des actions entreprises.

IV.2.2 Réparation et agrandissement d'aérodrome.

Les aérodromes peuvent être réparés au rythme de: 4 heures par point d'agression.

Un aérodrome peut être agrandi de 6 points tous les 6 jours, si 500 hommes sont consacrés à ce travail. L'agrandissement n'est valable qu'au bout des 6 jours, et ne peut être décomposé point par point.

IV.2.3. Utilisation des aérodromes conquis...

- cas d'Aalborg -

Dès qu'un aérodrome est en possession d'un camp, celui-ci pourra y baser ses propres avions, 6 heures plus tard.

L'aérodrome d'Aalborg, au Danemark, pourra être considéré comme allemand suivant certaines modalités, et entraînera les mêmes conséquences sur les attitudes britanniques et norvégiennes qu'un débarquement en Norvège.

IV.2.4. La D.C.A.

Par convention, quand un aérodrome norvégien est occupé par une escadrille alliée ou allemande, sa D.C.A. sera automatiquement augmentée de VIII mtaa, et IV 37aa (camp allemand) ou IV 40aa (camp allié).

Par soucis de simplification, dans le cas d'une ville comprenant à la fois un port et un aérodrome, la D.C.A. de celui-ci sera utilisable pour le port.

IV.2.5. Les aérodromes à 6 points.

Les aérodromes ayant une valeur de 6 points ne sont en fait que des terrains de fortune. Seuls les avions suivants peuvent les utiliser : Gladiator, Skua, Hurricane, Bf 110.

Tout autre avion, y compris le Bf 109, ne peut utiliser que des aérodromes ayant un minimum de 12 points.

IV.3. Les transports de troupe et les mouvements terrestres.

IV.3.1. Les capacités de transport.

200 hommes par 1.000 tonnes de navires marchand. Exemple : un navire marchand de 7.000 t de port en lourd (p.l.), valeur 3,5 points, peut transporter 1.400 hommes.

torpilleurs et destroyers	150 hommes (1)
contre-torpilleurs	200 hommes (1)
croiseurs	300 hommes (2)
sous-marins	30 hommes (3)
dragueurs et escorteurs	50 hommes (1)
avisos	150 hommes (1)
Ju 52	18 hommes

Par suite de l'encombrement des navires, le transport d'hommes entraîne certaines pertes de capacités au combat. Suivant le type de navire, ces pertes seront simulées par :

(1) : la moitié de l'artillerie et des tubes lance-torpilles sont disponibles en même temps.

(2) : les trois-quarts de l'artillerie et des tubes lance-torpilles sont disponibles en même temps.

(3) : au lieu de mettre 5 minutes pour changer de niveau de profondeur (surface, plongée périscopique, moyenne, profonde) le sous-marin mettra 10 minutes.

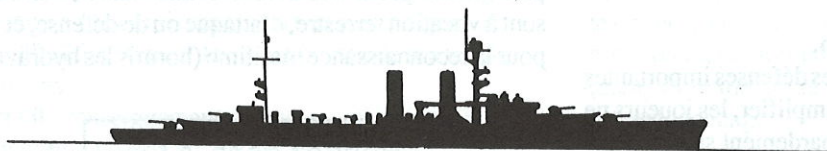
Le nombre d'hommes embarquables n'est pas limité par le scénario. Ce sont en fait les moyens de transport mis à la disposition des joueurs qui restreindront les effectifs.

IV.3.2. Embarquements et débarquements.

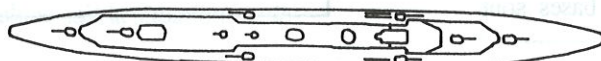
Les temps d'embarquement et de débarquement d'un navire sont d'une heure pour 1.000 hommes équipés dans un port. Hors d'un port, ces mouvements sont possibles si la mer est de force inférieure à 5, à un rythme de 300 hommes équipés par heure.

IV.3.3. Conquête des ports et des aérodromes.

A l'échelle du jeu, il est possible de considérer que tout débarquement ne rencontrera pas d'opposition «sur les plages» style Normandie 1944. Le règlement des combats se fera normalement, suivant la règle IV.3.6. De même, pour les aérodromes, les Ju 52 peuvent atterrir et débarquer leurs troupes sans problème autre que de subir, la première fois, une attaque par D.C.A. comme pour un bombardement en basse altitude.



Emden



Toujours en raison de l'échelle du jeu, il ne sera pas fait de distinction entre un débarquement dans le port ou à son voisinage immédiat. Sur la carte stratégique, le point de destination des navires reste symbolisé par le port. Seuls les mouvements sur carte tactique des navires sont à faire si l'arbitre estime nécessaire de réaliser le combat entre navires et batteries côtières.

Le premier occupant d'un port a, comme pour la règle IV.3.6., le choix de se replier ou de tenir en défense fixe. Par conséquence, l'agresseur ne sera considéré en possession du port que si son adversaire se replie ou est éliminé. La possession du port entraîne celle de l'aérodrome et la reddition des batteries côtières.

Exception : en cas d'occupation de l'aérodrome par des troupes aéro-transportées, les combats pour le port et l'aérodrome seront dissociés. Le défenseur devra répartir ses forces en deux.

La possession du port est nécessaire pour commencer une progression vers l'intérieur des terres.

IV.3.4. Les défenses côtières.

Les batteries norvégiennes étaient vieilles, de conception dépassée donc mal protégées et non dissimulables.

Comme cibles, les batteries seront considérées comme de taille 6 (vitesse 0 bien entendu). Leurs points de résistances sont, par batterie de 1 ou 2 canons, de 4 points pour le calibre 280 mm, 2 points pour 150mm, 1 point pour 120 mm. Les batteries peuvent être attaquées par les navires et l'aviation sans attendre qu'elles aient tirées.

Tout joueur récupérant des batteries intactes pourra les utiliser à son tour, si elles n'ont pas été sabotées avant leur reddition par les Norvégiens. Suivant le contexte, l'arbitre évaluera de 6/10 à 9/10 les chances de sabotage.

L'angle de tir des batteries est de 120°.

Dans le cas d'un joueur norvégien, ce sera lui qui indiquera à l'arbitre, au début de la partie, l'emplacement des batteries côtières sur les cartes tactiques des différents fjords concernés. S'il n'y a pas de joueur norvégien, ce sera l'adversaire du premier joueur à débarquer qui les placera, à la demande de l'arbitre, chaque fois que cela sera nécessaire.

IV.3.5. Déplacement des troupes.

S'il n'y a pas d'opposant, ou si celui-ci a choisi de se replier, la vitesse de progression des troupes est de 2 Km/h sur les itinéraires tracés en pointillé sur la carte stratégique, et de 1 Km/h en dehors de ceux-ci. Ces itinéraires correspondent aux voies ferrées, seuls axes de communication et de ravitaillement fiables dans ce pays très montagneux.

Cas particulier : les troupes norvégiennes ont une rapidité respectivement de 3 et 2 Km/h en se repliant (infrastructures encore intactes, connaissance du terrain).

IV.3.6. Combats terrestres.

Le défenseur peut choisir de se replier, avec les valeurs de déplacement de la règle IV.3.5., ou de défendre sur place.

Suivant les rapports de force attaquants/défenseurs :
 1/1 à 2/1 exclus : rien, personne ne bouge
 2/1 à 3/1 exclus : défenseur éliminé en 48 heures et 20 % de pertes pour l'attaquant.
 3/1 à 4/1 exclus : défenseur éliminé en 36 heures et 15 % de pertes pour l'attaquant.
 4/1 à 5/1 exclus : défenseur éliminé en 24 heures et 12 % de pertes pour l'attaquant.
 5/1 et plus : défenseur immédiatement éliminé et pas de pertes pour l'attaquant.

Les soutiens aéronavals comptent pour le calcul du rapport de force.

IV.3.7. Soutiens aériens et navals.

1 avion effectuant une mission = 20 hommes

(sauf pour les Ju 52 et les hydravions de reconnaissance des navires : Walrus, Ar 196...)

1 navire de guerre présent pendant 6 heures de jour :
 cuirassé = 500 hommes
 croiseur lourd = 300 hommes
 croiseur léger = 200 hommes
 DD, CT et T = 100 hommes

V. DOSSIERS DES JOUEURS.

V.1. Camp allié.

V.1.1. Ordre de bataille.

Jour J - 06 heures

- Scapa Flow

Cu : *Renown, Rodney, Valiant, Repulse*

Pa : *Furious* (18 Swordfish)

CL : *Suffolk*

cl : *Penelope, Birmingham, Emile Bertin* (F)

DD : 8 classe *Glowworm*, 2 classe *Hardy, Tartu* (F), *Maillé Brézé* (F)

s/m : *Triton, Amazone* (F)

avions : 12 Blenheim, 18 Gladiator, 18 Hurricane, 4 Walrus

navires marchands : 8 cargos de 10.000 tonnes de port en lourd (5 points) à 10 nœuds + 2 paquebots de 15.000t (7,5 points) à 20 nœuds

BONJOUR
(espace convivial)

- Rosyth

CL : *Devonshire, Berwick, York*
 cl : *Manchester, Southampton, Glasgow*
 DD : 4 classe *Cossack*, 4 classe *Glowworm*, 4 classe *Kelly*
 s/m : *Sealion, Seawolf*
 avions : 12 *Hurricane*
 navires marchands : 6 cargos de 10.000 tonnes de port en lourd (5 points) à 10 nœuds

- en mer

s/m : *Orzel* (PL), *Truant, Ursula, Seal, Narwhal* et *La Sybille* (F). La moitié située à plus de 370 Km des côtes norvégiennes ou allemandes

Jour J + 1 - 06 h

- Scapa Flow

cl : *Arethusa*

- Rosyth

avions : 4 *Walrus*

Jour J + 2 - 06 h

- Scapa Flow

navires marchands : 4 cargos de 10.000 t de port en lourd (5 points) à 10 nœuds

Jour J + 3 - 06h

- Scapa Flow

avions : 15 *Skua*

- Rosyth

cl : *Galatea, Carlisle, Curacao*
 DD : 2 classe *Glowworm*, 4 classe *Cossack*
 avions : 12 *Wellington*
 navires marchands : 4 paquebots de 12.000 tonnes (6 points) à 18 nœuds et 4 cargos de 7.000 tonnes de port en lourd (3,5 points) à 8 nœuds

Jour J + 4 - 06 h

- Scapa Flow

Cu : *Warspite*

Jour J + 6 - 06 h

- Scapa Flow

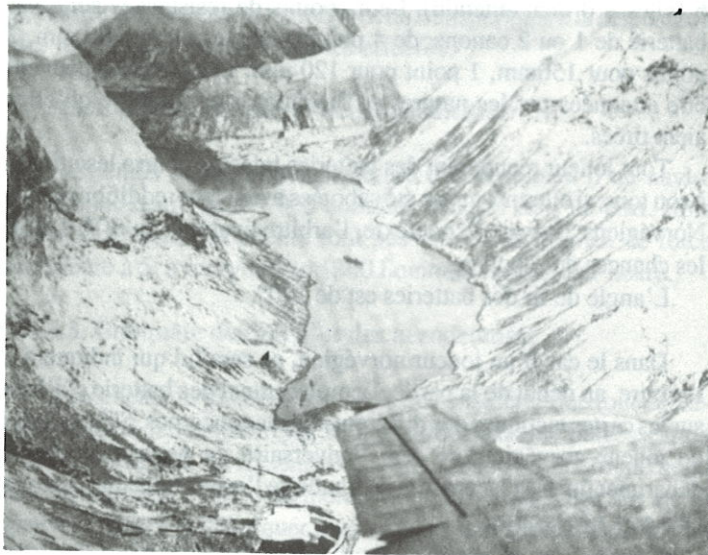
Pa : *Glorious* (11 *Skua*, 18 *Gladiator*)

V.1.2. Règles particulières.

Si le camp allié apprend le départ de cuirassés allemands, sans connaître la présence de transports ou de cargos, l'Amirauté appliquera le plan prévu en cas de tentative allemande de franchir le blocus britannique pour déboucher en Atlantique (hypothèse comparable à l'évasion du *Bismarck* en 1941) : le cuirassé *Rodney* et un autre cuirassé au choix, le croiseur lourd *Suffolk* et 6 destroyers classe *Glowworm* doivent patrouiller depuis les Féroë vers le bord Nord de la carte suivant une verticale, au moins jusqu'à la hauteur de Bodø. Ceci jusqu'à ce que le joueur reçoive un renseignement précis indiquant non pas une opération style *Bismarck* vers l'Atlantique, mais une opération à destination de la Norvège.

Les *Hurricane*, *Gladiator* et *Skua* donnés en renfort à terre peuvent être embarqués sur les porte-avions soit pour une utilisation normale à bord (*Gladiator* et *Skua*), soit pour être convoyés vers des aérodromes norvégiens conquis. En effet, les *Hurricane* n'étaient pas encore prévus pour servir en mer : si le décollage est possible, l'appontage est dangereux (50 % de risque de perte à l'appontage).

Les bâtiments *Curacao*, *Carlisle* et *Rodney* ont un radar de veille aérienne : portée 100 Km en haute altitude, 50 Km en basse altitude. Le *Rodney* a un radar de veille de surface : portée 25 Km.



Un *Bristol Beaufighter* vient de repérer trois navires allemands à l'ancre dans un fjord. Il vire sur l'aile avant de les attaquer. La profondeur des fjords jouait en faveur des Allemands, leur permettant de mieux se dissimuler et rendant les attaques aériennes beaucoup plus difficiles. Ceci n'empêcha pas les Anglais d'y endommager à de nombreuses reprises le *Tirpitz*, avant de le couler avec des bombes géantes de *Lancaster*.

Avec l'aimable autorisation du magazine 39/45.

3615... Quoi ?

Hein, hein?

→ réponse page suivante

V-1-3 Caractéristiques des armements.

	ARMEMENT	PORTEE	LONGUEUR	VITESSE	POINTS	TAILLE	LARGEUR	
Grande Bretagne								
Cu	Rodney	IX 406	42.000 m	201, m	23 n	85	1	32 m
		XII 152	22.500 m					
		VI 120aa	15.200 m					
		XVI 40aa + XV mtaa	+ 2 Walrus (1 catapulte)					
	Valiant	VIII 381	39.000 m	196 m	25 n	66	1	32 m
	Warspite	(hausse maximum de 30° : portée pratique de 32000 m)						
		XX 114aa	18.700 m					
		XXXII 40aa + 4 Walrus	(1 Catapulte)					
	Repulse	VI 381	39.000 m	242 m	30 n	63,3	1	28 m
	Renown*	(hausse maximum de 30° : portée pratique de 32.000 m)						
		XII 102	12.000 m					
		VIII 102aa	19.500 m					
		XXIV 40aa + 4 Walrus	(1 catapulte)					
* Le Renown a XX 102aa au lieu de XII 102 + VIII 102aa								
PA	Furious	X 140	19.200 m	240 m	32 n	33,8	1	27 m
		(hausse maximum de 30° : portée pratique de 16200 m)						
		III 102aa	19.500 m					
		XVI 40aa + XIV mtaa	+ 33 avions					
	Glorious	XVI 120aa	15.200 m	240 m	31 n	33,8	1	25 m
		XXIV 40aa + 48 avions						
CL	Berwick Suffolk	VIII 203	29.200 m	193 m	31 n	31	2	21 m
		VIII 102aa	19.500 m					
		XVI 40aa + 4 Walrus	(1 catapulte)					
	Devonshire	VIII 203	29.200 m	182 m	32 n	22,5	2	20 m
		VIII 102aa	19.500 m					
		XVI 40aa + VIII mtaa + VIII T 533 + 1 Walrus						
	York	VI 203	29.200 m	174 m	32 n	20	2	17 m
		VIII 102aa	19.500 m					
		VIII 40aa + VI mtaa + VI T 533 + 1 Walrus						
cl	Curacao Carlisle	VIII 102aa	19.500 m	137 m	29 n	15	3	13 m
		VIII 40aa + XVI mtaa						
	Arethusa	VI 152	22.500 m	152 m	32 n	16,7	3	16 m
	Galatée	VIII 102aa	19.500 m					
	Penelope	VIII mtaa + VI T 533 + 1 Walrus						
	Southampton	XII 152	22.600 m	178 m	32 n	28,1	2	19 m
	Glasgow	VIII 102aa	19.500 m					
	Birmingham Manchester	VIII 40aa + VIII mtaa + VI T 533 + 3 Walrus (1 catapulte)						
DD	Hardy	V 120	18.200 m	100 m	36 n	1,6	4	10 m
		VIII mtaa + VIII T 533						
	Glowworm	IV 102	18.000 m	98 m	35 n	1,4	4	10 m
		VIII mtaa + VIII T 533						
	Cossack	VIII 102	18.000 m	109 m	36 n	2,1	4	11 m
		IV 40aa + VIII mtaa + IV T 533						
	Kelly	VI 120	18.000 m	109 m	36 n	1,9	4	11 m
		IV 40aa + VIII mtaa + X T 533						

V-1-3 Caractéristiques des armements.

s/m	Sealion	I	76	10.000 m	61 m	13,5/10 n	1,2	5	7 m
	Seawolf	I	mtaa + VI T 533 (VI av.) (12 torpilles)						
	Ursula	I	76	10.000 m	58 m	11/9 n	1	6	5 m
			VI T 533 (VI av.) (8 torpilles)						
	Triton	I	102	12.500 m	81 m	15/9 n	1,5	5	8 m
	Truant	III	mtaa + X T 533 (VI av. IV ar.) (16 torpilles)						
	Narwhal	I	102	12.500 m	83 m	15/9 n	1,2	5	8 m
	Seal	II	mtaa + VI T 533 + 50 mines						

France

Cu

Emile Bertin	IX	152	23.500 m	177 m	34 n	9,2	2	16 m	
	VI	90aa	15.600 m						
	VIII	37aa + VI mtaa + VI T 550 + 200 Mines							
		2 Ha Loire 130 (1 catapulte)							

CT

Tartu	V	138	16.600 m	128 m	36 n	2,5	3	12 m	
Maillé Brézé	IV	37aa + IV mtaa + VII T 550							
s/m	Amazone	I	75	10.500 m	65 m	14/9 n	0,6	5	6 m
	La Sybille	VI	T 550 + II T 400						

Pologne

s/m	Orzel	I	88	10.000 m	84 m	14/8 n	1	5	7 m
		II	40aa + VIII T 550 + 40 Mines						

N-B : Tous les DD et les CT ont des armes anti sous-marines. Les DD britanniques sont équipés de sonar, tous les autres n'ont que des hydrophones.

Aviation

	Vitesse	Autonomie	Points	Utilisation
Wellington	410 Km/h	1.900 Km	5,4	bombardier bimoteur : 2.000 Kg de bombes
Swordfish	220 Km/h	880 Km	3	bombardier torpilleur (aéronavale) : 1 torpille ou 600 Kg de bombes
Blennheim	430 Km/h	2.350 Km	5,8	bombardier bimoteur 600 kg de bombes
Gladiator	400 Km/h	700 Km	5,5	chasseur utilisable sur porte-avions
Hurricane	520 Km/h	800 Km	7,1	chasseur
Walrus	220 Km/h	960 Km	2,7	hydravion de reconnaissance
Skua	360 Km/h	1.200 Km	5	chasseur-bombardier en piqué (aéronavale) : 1 bombe de 250 Kg
Loire 130	225 Km/h	1.000 Km	3	hydravion de reconnaissance

V.2. Camp allemand.

V.2.1. Ordre de bataille.

Jour J - 06 heures

- Wilhemshaven

Cu : *Scharnhorst, Gneisenau*CL : *Hipper*cl : *Köln, Königsberg, Karlsruhe*

CT : 10 classe Z 1, 4 classe Z 17

navires marchands : 10 cargos de 10.000 tonnes de port en lourd (5 points) à 10 noeuds et 3 pétroliers de 10.000 t (5 points) à 14 noeuds

avions : 36 Do 17, 36 Ju 88, 36 He 111, 36 Ju 87, 36 Bf 110, 48 Ju 52

- Kiel

Cu : *Schleswig-Holstein*CL : *Blücher*cl : *Emden*T : 10 classe *Moewe*s/m : *U 1, U 2, U 3*

avions : 36 Ju 87, 36 Bf 110

dragueurs : *M 1, M 2, M 5, M 9, M 13*

- en mer

s/m : *U 26, U 30, U 46*

Jour J + 1 - 06 heures

- Wilhemshaven

aviso : *Bremse*escorteur : *F 6*

- Kiel

CL : *Lützow*

navires marchands : 7 cargos de 10.000 tonnes de port en lourd (5 points) à 10 noeuds

avions : 48 Ju 52

Jour J + 2 - 06 heures

- Kiel

avions : 36 Bf 109

V.2.2. Règles particulières

Aalborg : aérodrome de 36 points. Il sera considéré comme allemand dès que celui-ci aura le «feu vert» pour l'invasion de la Norvège, au moment de son choix. Attention, ceci aura les mêmes conséquences sur les attitudes alliées et norvégiennes qu'un débarquement en Norvège. Dans le cas d'une initiative alliée, Aalborg sera occupé par le camp allemand 12 heures après qu'il soit averti du débarquement allié.

Certains navires allemands avaient une autonomie réduite. Pour ne pas alourdir le scénario, une règle très simplifiée est à utiliser :

- les CT et les T doivent se ravitailler en mazout tous les 2.500Km.
- les dragueurs de mine doivent se ravitailler en charbon tous les 2.500 Km.
- le croiseur *Emden* doit se ravitailler en mazout tous les 4.000Km.

Le ravitaillement en charbon peut se faire dans n'importe quel port. Le ravitaillement en mazout ne peut se faire que dans les ports de Trondheim, Bergen, Stavanger, Kristiansand, Oslo, ou auprès de pétroliers fournis dans le scénario. Un pétrolier peut ravitailler jusqu'à 10 navires, un seul à la fois, à l'arrêt et dans une rade abritée. Tout ravitaillement prend trois heures, quelque soit sa nature.

Les T et CT allemands n'avaient pas d'excellentes qualités de tenue à la mer. Pour la règle IV.1.3., la réduction de vitesse de ces navires sera augmentée de 2 noeuds.

Les pétroliers peuvent naviguer dès le début du scénario, comme pour les navires de guerre (cf règle III.2.1., dernier paragraphe) et faire du cabotage entre les différents ports allemands et neutres (Danemark, Norvège, Suède, etc...) pourvu que le joueur ait un alibi à présenter à un éventuel joueur norvégien soupçonneux.

Les Ju 52 peuvent transporter 18 hommes des troupes ordinaires, débarquables une fois l'avion au sol (et pas trop abîmé). Il n'y a pas de limite au nombre d'hommes pouvant être ainsi transportés. Les Ju 52 peuvent également être utilisés par des parachutistes, mais le nombre de parachutages sera limité à 1.500 pour toute la durée de la partie.



CT classe Z (D)

Allemagne

		ARMEMENT	PORTEE	LONGUEUR	VITESSE	POINTS	TAILLE	LARGEUR		
Cu	Schanhorst	IX	280	42.000 m	230 m	31 n	84	1	30 m	
	Gneisenau	XII	150	(hausse maximum de 35° : portée pratique 22.500 m)						
		XIV	105aa	15.000 m						
		XVI	37aa + X	20aa + 4 Ar	196 (2 catapultes)					
Schles.-Holst.	IV	280	22.500 m	126 m	18 n	37	3	22 m		
	(hausse maximum de 30° : portée pratique de 18.800 m)									
	X	150	16.800 m							
	IV	88aa + IV	20aa							
CL	Lützow	VI	280	42000 m	186 m	28 n	32	2	22 m	
		VIII	150	(hausse maximum de 35° : portée pratique 22.500 m)						
		VI	105aa	15.000 m						
		VIII	37aa + X	20aa + VIII T	533 + 2 Ar	196 (1 catapulte)				
Blücher Hipper	VIII	203	36.000 m	200 m	32 n	33	2	21 m		
	XII	105aa	15.000 m							
	XII	37aa + VIII	20aa + XII T	533 + 3 Ar	196 (1 catapulte)					
cl	Edmen	VIII	150	17.600 m	150 m	29 n	14	3	14 m	
		III	88aa	17.600 m						
		IV	20aa + IV T	533						
		Königsberg Karlsruhe Köln	IX	150	25.700 m	170 m	32 n	17	3	15 m
CT	Z 1	V	127	20.500 m	115 m	36 n	2,4	4	11 m	
		(hausse maximum de 30° : portée pratique 17.400 m)								
		IV	37aa + VI	20aa + VIII T	533					
		Z 17	V	127	20.500 m	117 m	36 n	2,6	4	12 m
T	Moewe	(hausse maximum de 30° : portée pratique 17.400 m)								
		IV	37aa + VI	20aa + VIII T	533					
		III	105	15.000 m	90 m	32 n	0,5	5	8 m	
		IV	20aa + VI T	533						
s/m	U 1 à 3	I	20aa		41 m	13/7 n	0,5	6	4 m	
		III	T 533 (5 torpilles)							
	U 26	I	105	10.000 m	72 m	18/8 n	1,3	5	6 m	
		I	20aa + VI T	533 (IV av. II ar.)	(14 torpilles)					
dragueur	M 1	II	105	15.000 m	66 m	17 n	0,8	6	6 m	
		II	37aa + II	20aa						
		escorteur	F 6	II	105	11.000 m	73 m	28 n	0,8	5
		IV	37aa + IV	20aa + grenades ASM						
		aviso	Bremse	IV	127	17.400 m	100 m	27 n	1,5	4
		VIII	20aa + 350 mines							

N-B : Tous les CT et les T ont des armes anti sous-marines., et sont équipés d'hydrophones.

Aviation

	Vitesse	Autonomie	Points	Utilisation
Do 17	410 Km/h	1.100 Km	6	bombardier bimoteur : 1.000 Kg de bombes
Ju 88	450 Km/h	1.800 Km	6,1	bombardier bimoteur : 1.800 Kg de bombes
He 111	400 Km/h	2.000 Km	5,8	bombardier bimoteur : 2.500 Kg de bombes
Ju 87	380 Km/h	800 Km	5,2	bombardier en piqué : 1 bombe de 500 Kg
Bf 110	540 Km/h	1.000 Km	7	chasseur bimoteur
Bf 109	550 Km/h	660 Km	7,7	chasseur
Ju 52	300 Km/h	1.300 Km	3,8	transport trimoteur : 18 hommes
Ar 196	310 Km/h	1.000 Km	5	hydravion de reconnaissance

V.3. Camp norvégien

V.3.1. Ordre de bataille.

jour J

- Oslo 4.000 hommes
s/m : B 1, B 3
mouilleur de mine : *Froya*
défense côtière : 2 x I 280, 12 x I 150, 3 x
I 120, 1 x III T 450 (rechargeable en 15 minutes)
aérodrome (Fornebu) de 36 points : IV
37aa, VI mtaa

- Kristiansand 2.000 hommes
défense côtière : 4 x I 150, 4 x I 120
aérodrome de 12 points : IV mtaa

- Stavanger 2.000 hommes
mouilleur de mine : *Olav Tryggvason*
s/m : B 2
défense côtière : 6 x I 150, 4 x I 120
aérodrome (Sola) de 24 points : II 37aa,
VI mtaa

VI mtaa

- Bergen 3.000 hommes
T : *Sleipner, Aeger*
défense côtière : 6 x I 150, 4 x I 120
aérodrome de 12 points : II 37aa, IV mtaa

- Andalsnes 500 hommes
aérodrome de 6 points

- Trondheim 2.000 hommes
T : *Odin*
défense côtière : 8 x I 150, 4 x I 120,
aérodrome (Vaernes) de 18 points : II
37aa, IV mtaa

37aa, IV mtaa

- Namsos 500 hommes
aérodrome de 6 points

- Bodö 500 hommes
aérodrome de 6 points

- Narvik 1.500 hommes
garde-côtes : *Norge, Eidsvold*

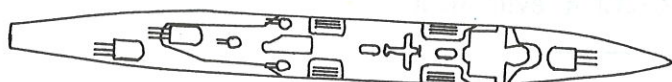
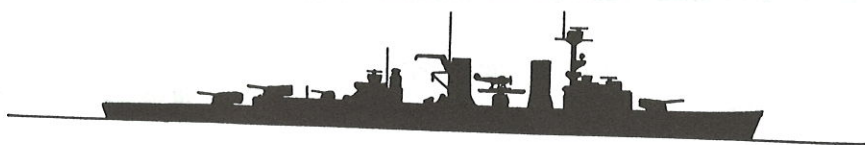
- Bardufoss aérodrome de 6 points

Aviation : 6 He 115 et 12 Gladiator à répartir dans les ports ayant un aérodrome de 12 points au minimum.

V.3.2. Règles particulières

Contrairement aux batteries côtières, le poste de tubes lance-torpilles (III T 450) du fjord d'Oslo a sa position non connue et ne sera révélé qu'après son premier tir. Son angle de tir est de 90°.

Par Paul BOIS et
Benoît MARCONNET



Königsberg
Karlsruhe
Köln

V-3-3. Caractéristiques des armements

	ARMEMENT	PORTEE	LONGUEUR	VITESSE	POINTS	TAILLE	LARGEUR
défenses	I	280	18.000 m		4	6	
côtières	I	150	14.000 m		2	6	
	I	120	12.000 m		1	6	
	III	T			1	6	
		450					
garde-côtes cuirassés							
Norge	II	210	23.000 m	94 m	17 n	17	4
Eidsvold	(hausse maximum de 20° : portée pratique 14000 m)						
	VI	150	20.000 m				
	VIII	76	7.000 m				
	II	47aa					
T	III	102	12.500 m	75 m	30 n	0,6	5
Sleipner*							8 m
Aeger	I	40aa + II mtaa + IV T		533			
Odin		20 mines ou grenades ASM					
* Sleipner n'a que II 102							
s/m	I	76	10.000 m	51 m	14/10 n	0,4	5
B 1 à 3							5 m
	IV	T	457 (II av., II ar.) (6 torpilles)				
mouilleurs de mines							
Froya	IV	102	12.500 m	70 m	22 n	0,7	5
	I	76aa	10.000 m				8 m
	II	mtaa + II T 457 + 200 mines					
Olav	IV	120	18.000 m	97 m	21 n	1,7	4
Tryggvason							11 m
	I	76aa	10.000 m				
	II	mtaa + II T 457 + 80 mines					

N-B : Les T sont équipés, au choix, soit d'armes anti sous-marines, soit de mines. Ils possèdent des hydrophones.

Aviation

	Vitesse	Autonomie	Points	Utilisation
Gladiator	400 Km/h	700 Km	5,5	chasseur
He 115	350 Km/h	3.500 Km	4,4	hydravion bimoteur de reconnaissance et de bombardement : 1.500 kg de bombes

3615 AKELA évidemment !



THEME TACTIQUE

SOMMAIRE

A. REGLES COMPLEMENTAIRES POUR LES SCENARIOS TACTIQUES.

1. Manœuvres des bateaux
2. Les transmissions

B. LES SCENARIOS.

I. Narvik ou «l'acharnement de la Royal Navy»
(9 au 13 avril 1940).

1. Débarquement allemand (9 avril).
2. Attaque des destroyers de Warburton-Lee (10 avril).
3. La tentative du *Penelope* (12 avril matin).
4. Au tour de l'aviation (12 avril après-midi).
5. Exécution finale (13 avril).
6. Mini-campagne (9 au 13 avril).

II. Rencontres en haute mer (8 et 9 avril 1940).

1. Le sacrifice du *Glowworm* (8 avril 08 heures).
2. Choc entre navires de ligne (9 avril 05 heures).
3. Thème large : chassé-croisé en mer de Norvège.

III. Contre-attaque britannique sur Bergen
(9 avril 1940, après-midi).

IV. Evacuation de Narvik (début juin 1940)

1. Thème restreint : la malchance du *Glorious* (8 juin, 16 heures).
2. Thème large : évacuation des troupes alliées (31 mai - 8 juin).

V. Caractéristiques des armements (compléments).

A. REGLES COMPLIMENTAIRES POUR LES SCENARIOS TACTIQUES

1. Manœuvre des bateaux

Plusieurs scénarios tactiques se déroulent dans des fjords, par mauvais temps, avec certains navires à l'arrêt. Ceci entraîne plusieurs limitations aux manœuvres.

- Un navire ne pourra réaliser un mouvement de 5 minutes supérieur à la visibilité de surface.

Exemple : une visibilité de 3000 m ne permettra qu'une vitesse maximum de 20 n.

- Les virages importants ne pourront se faire qu'à demi-vitesse.

- Lorsqu'un navire à l'arrêt voudra appareiller, il n'augmentera sa vitesse que d'un quart de sa vitesse maximum par phase de 5 minutes.

2. Les transmissions.

Il est particulièrement intéressant de séparer les camps en plusieurs joueurs, en limitant leurs possibilités de communication, soit en les interdisant purement et simplement, soit en prévoyant des délais importants. Cela sera accentué lors de transmissions entre types d'arme différents : marine, aviation, troupes à terre, et même entre sous-marins et navires de surface.

Avant chaque scénario, l'arbitre devra soigneusement mettre au point une telle règle d'ambiance.

Certaines règles du scénario de campagne sont également applicables pour les thèmes tactiques. Entre autres : chapitres III.4., IV.1.3., IV.3.2., IV.3.4., V.1.2., V.2.

B. LES SCENARIOS.

I. Narvik ou «l'acharnement de la Royal Navy»
(9 au 13 avril 1940).

Carte : carte tactique représentant Narvik, l'Ofotenfjord et alentours.

Cette action est certainement la plus connue parmi les différents engagements navals de la campagne de Norvège. A juste raison car elle a eu un certain nombre de conséquences importantes. A court terme, la destruction des contre-torpilleurs allemands a définitivement isolé le détachement du général Dietl, facilitant la contre-attaque alliée et la reprise de Narvik. A plus long terme, la perte de ces 10 CT était extrêmement préjudiciable à la marine allemande, qui en comptait déjà un nombre réduit. De futures opérations (débarquement en Angleterre par exemple) ne pouvaient qu'être compromises par manque de ce type de navires, chevilles ouvrières de toutes les marines de guerre.

Ce thème peut être joué phase par phase, en reprenant les données historiques, ou en continuité, en tenant compte à chaque fois des pertes du jeu et non des pertes réelles.

Remarque : pour tous les scénarios se déroulant près de Narvik, les sous-marins allemands n'ont pas une grande utilité. En effet, en raison de phénomènes magnétiques particuliers à cette zone, les détonateurs magnétiques de leurs torpilles, déjà très déficients en temps normal, n'ont jamais fonctionné. Historiquement, ces sous-marins n'ont eu aucune influence sur les combats. En conséquence, soit leur présence, inutile, n'est pas mentionnée, soit ils sont donnés au joueur pour pouvoir être coulés (pour la plus grande satisfaction morale du joueur allié) ou pour servir d'observateur...

Le joueur allemand sera dans l'ignorance de ce mauvais fonctionnement, tout au moins au départ du jeu. L'arbitre lui signalera simplement, à chacun de ses tirs, l'absence de coups au but.

1. Débarquement allemand (9 avril).

a. Joueur allemand

- Forces disponibles : CT *Georg-Thiele* (Z 2), *Wolfgang-Zenker* (Z 9), *Bernd von Arnim* (Z 11), *Erich Giese* (Z 12), *Erich Koellner* (Z 13), *Diether von Roeder* (Z 17), *Hans Ludemann* (Z 18), *Hermann Kunne* (Z 19), *Wilhelm Heidkamp* (Z 21), *Anton Schmidt* (Z 22).

Navire amiral : Z 21, Kommodore Bonte ; avec le général Dietl et l'Etat major de la 3ème division allemande.

Les navires allemands sont chargés d'hommes (139ème régiment de chasseurs de montagne), donc perdent 50 % de leur capacité de combat (voir règle IV.3.1. du scénario de campagne).

L'arrivée se fait par le bord Ouest de la carte, en provenance de la haute mer. L'heure et la formation est à la discrétion du joueur (historiquement, l'entrée dans l'Ofotenfjord se fit à 4 heures).

- Renseignements : présence de deux garde-côtes et de défenses côtières d'importance non précisée.

- Mission : s'assurer d'un certain nombre de points clés en y débarquant des troupes : Hammes, Ramnes (emplacements supposés des défenses côtières), et Narvik. Le joueur allemand peut tenter d'obtenir une reddition des Norvégiens, voir même leur collaboration pour la suite des événements. C'est à négocier.

b. Joueur norvégien.

- Force disponibles : garde-côtes *Eidsvold* (capitaine Willoch) et *Norge* (capitaine Askim), sous-marins B.1 et B.2.

Placement libre des sous-marins. Les garde-côtes sont à l'arrêt, devant Narvik (entre Narvik et Ankenes).

- Renseignements : des navires se sont engagés dans le Vestfjord, mais le mauvais temps n'a pas permis de les reconnaître : allemands ou britanniques ?

- Missions : ne pas ouvrir le feu tant que les intentions des intrus ne sont pas connues. dès que leur nature agressive est manifeste (ultimatum, débarquement, refus de stopper...) les Norvégiens peuvent tirer, même en premier, pourvu qu'ils aient effectué un coup de semonce préalable.

c. Météo

Tempête de neige et brouillard. Mer force 5 (le fjord est plus ou moins abrité), visibilité de 3.000 mètres. Possibilités d'amélioration en cours de journée.

L'arbitre pourra faire évoluer la météo en ce sens, mais si le joueur allemand tarde trop pour attendre cette amélioration, le joueur norvégien aura l'autorisation de déplacer ses navires.

Théoriquement, le jour est levé vers 4 heures, mais la tempête de neige est violente et, avec le brouillard, réduit considérablement la visibilité. Tant que les conditions ne s'améliorent pas nettement, les pourcentages de tirs seront réduits de moitié.

2. Attaque des destroyers de Warburton-Lee (10 avril).

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : les 10 CT déjà nommés, sous-marins U 25 et U 46.

Placement libre ou historique :

- U 25 à l'entrée de l'Ofotenfjord
- U 46 au niveau de Ramnes
- Z 9, Z 12, Z 13 au fond de l'Herlangenfjord
- Z 2, Z 11 près de Ballangen
- les autres CT à Narvik et à l'arrêt. Les Z 18 et Z 19 sont en cours de mazoutage : 15 minutes de délais avant d'être disponibles pour le combat.
- présence de 10 cargos à 5 points dans le port de Narvik

- Renseignements : au cours de la nuit, une flotille de destroyers britanniques a été signalée en train de patrouiller dans le Vestfjord par le U 51.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : DD *Hardy* (Commandant Warburton-Lee), *Hunter*, *Hotspur*, *Hostile*, *Havock*.

Arrivée par le bord Ouest (historiquement, entrée dans l'Ofotenfjord vers 2 heures 30).

- Renseignements : le capitaine de vaisseau Warburton-Lee est prévenu de la présence d'un navire ennemi à Narvik et reçoit l'ordre de le détruire. A l'entrée du Vestfjord, il apprend par des Norvégiens la présence de 6 CT et 1 sous-marin, ainsi que la possibilité de mines.

- Mission : détruire l'ennemi et couler le maximum de cargos.

c. Météo

Mêmes conditions que pour le 9 avril, mêmes possibilités d'améliorations en cours de journée.

3. La tentative du Penelope (12 avril matin). (facultatif)

Historiquement, cet engagement n'eut pas lieu, suite à l'échouage accidentel du *Penelope* dans le Vestfjord avant le début de sa mission.

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : unités rescapées du thème 2., placement libre.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : c1 *Penelope*, DD *Bedouin* et *Eskimo*
Arrivée par le bord Ouest.

- Mission : achever le travail de Warburton-Lee.

c. Météo.

Brouillard et neige. Mer force 4, visibilité de 5.000 mètres, avec amélioration rapide en mi-journée.

4. Au tour de l'Aviation (12 avril après midi).

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : unités rescapées ou, historiquement :
 ° Z 9, Z 12 et Z 13 intacts
 ° Z 17 et Z 18 immobilisés, artillerie intacte
 ° Z 2, Z 11 et Z 19 endommagés : - 1 point, et réduction en conséquence de la vitesse et de l'armement.

Placement libre, sauf Z 17 et Z 18 près de Narvik.

b. Joueur britannique.

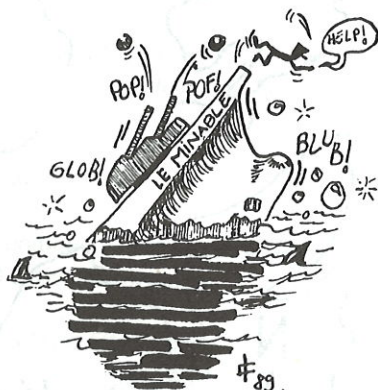
- Forces disponibles : arrivée sur la carte par le Nord et/ou l'Ouest et/ou le Sud de 12 Swordfish du porte-avions *Furious*.

c. Météo.

Le temps s'améliore. Couverture nuageuse basse de 7/10, visibilité au sol de 15.000 mètres, aérienne de 25.000 mètres.

d. Règle particulière.

Pour ce thème, il est nécessaire de décomposer les mouvements des avions de minute en minute, car les bords des fjords ne rendent pas possible n'importe quelle approche, donc n'importe quel torpillage.



5. Exécution finale (13 avril).

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : unités rescapées, ou historiquement les mêmes que pour le thème 4., plus les sous-marins U 25, U 48, U 51 et U 64 (à répartir dans le Vestfjord et l'Ofotenfjord).

Placement libre des CT, sauf Z 17 et Z 18 près de Narvik. Historiquement, le Z 13 était en surveillance près de Hamnes, et le Z 19 devait prendre position à l'entrée de l'Ofotenfjord.

- Renseignement : pour une fois, les CT torpilleurs allemands étaient prévenus de ce qui les attendait. Message arrivé à 01 h 44, en provenance de la Luftwaffe : «7 à 8 destroyers et un navire de ligne dans le Vestford».

un problème? un détail qui coince ?

Vite, 3615 AKELA et *acl

nos rédacteurs se connectent et répondent régulièrement

b. joueur britannique.

- Force disponible : Cu *Warspite* (vice-amiral Whitworth), DD *Cossack*, *Bedouin*, *Punjabi*, *Eskimo*, *Kimberley*, *Icarus*, *Hero*, *Forester*, *Foxhound*.

Arrivée par le bord Ouest, au plus tôt à 11 heures;

- Mission inchangée;

c. Météo

Matin : mer force 3, visibilité 15.000 mètres, couverture nuageuse 7/10 basse altitude.

Après-midi : mer force 2, visibilité 25.000 mètres, couverture nuageuse 4/10 moyenne altitude.

6. Mini-campagne (9 au 13 avril).

Pour le jeu d'ensemble, le joueur allemand peut tenter une sortie de l'Ofotenfjord et rejoindre le Sud de la Norvège avec ses contre-torpilleurs. Dans ce cas, utiliser la carte du scénario de campagne dès que les navires sortent du champ de la carte tactique.

L'ordre de repli de la part de l'Amirauté allemande est donné le 10 avril à 14 heures. Mais pour des raisons de délais de mazoutage, les navires ne pourront partir qu'à 20 heures au plus tôt.

L'arbitre désignera un des 10 cargos du thème 2 comme le ravitailleur en mazout des CT. Si il est détruit avant le 10 avril à 20 heures, des CT seront dans l'impossibilité de tenter l'évasion vers le Sud. Dans ce cas, et également si le joueur allemand choisi de partir prématurément avec une partie seulement des CT, le nombre de bâtiments bloqués sera fonction du nombre d'heures manquantes, à raison d'un navire non ravitaillé par tranche de 3 heures.

Les CT et les DD n'ont pas la possibilité de recharger leurs tubes lance-torpilles pendant tout le scénario.

Les forces britanniques présentent au large des côtes norvégiennes à la hauteur du Vestfjord sont :

DD du thème 2.

+ unités du thème 3., le 10 avril à 18 heures

+ *Renown* et DD supplémentaires du thème 5., le 11 avril 20 heures. Le *Renown* a la consigne de l'Amirauté de ne pas s'aventurer dans l'Ofotenfjord.

+ *Furious*, 12 avril à 12 heures.

+ *Warspite*, le 13 avril 00 heures.

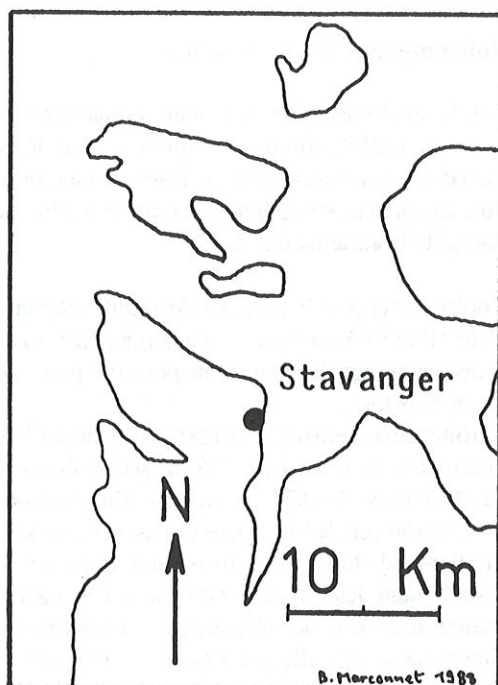
Météo : se référer à celles des scénarios, en complétant avec : 10 et 11 avril, améliorations passagères dans la journée (visibilité en fin de journée : 15.000 m), retour du mauvais temps en fin de nuit (en début de nuit, visibilité de 7.000 mètres). 12 avril : amélioration continue jusqu'au 13 avril.

Commentaires : si le débarquement allemand ne pose aucun problème, avec la destruction rapide des gardes-côtes norvégiens, l'attaque de Warburton-Lee fut meurtrière de part et d'autre : CT Z21, et Z22 coulés, Z2, Z11, Z19, Z17, Z18 endommagés : DD *Hunter* et *Hardy* coulés, *Hotspur* endommagé. Mais, en conséquence, les CT allemands rescapés ne se sentirent pas de taille pour tenter une sortie, et ils restèrent dans le fjord pour se faire massacrer le 13 avril. Le 12, les *Sworfish* n'obtinrent aucun résultat en raison du mauvais temps et de la topographie du fjord.

II. Rencontres en haute mer (8 et 9 avril 1940)

1. Le sacrifice du *Glowworm* (8 avril 08 heures).

Carte : carte vierge, échelle tactique.



a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : Les navires allemands ont été dispersés pendant la nuit du 7 au 8 avril en raison de la tempête.

° CT Z18 (Hans Ludemann), cap au Nord.

° CT Z11 (Bernd von Arnim), cap au Nord, à 20 Km au Sud de Z18.

° CL *Hipper* (capitaine de vaisseau Heye), cap au Nord, à 35 Km au Sud-Est de Z18.

Ces navires sont chargés d'hommes et doivent respecter la règle IV.3.1. du scénario de campagne.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : DD *Glowworm* (capitaine de corvette Broadhead-Roope), cap au Sud-Ouest, à distance de visibilité de Z18, au Nord-Est de celui-ci.

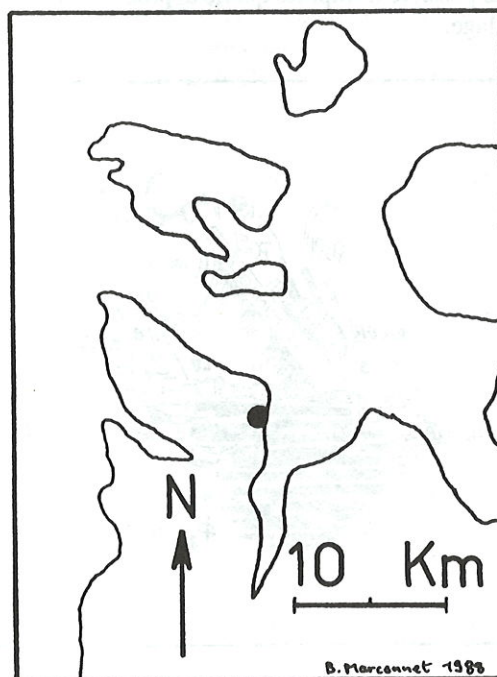
c. Météo.

Mer force 7, couverture nuageuse 10/10, visibilité très variable de 5.000 mètres à 10.000 mètres en raison de rafales de neige.

Commentaires : Le *Glowworm*, retardé par la recherche d'un homme à la mer, s'était éloigné de la flotte de DD chargés du minage des côtes norvégiennes sous la protection du *Renown*. Il croise une partie des forces allemandes chargées des attaques sur Trondheim et sur Narvik, littéralement éparpillées par la tempête de la nuit. Dès l'arrivée du *Hipper*, le *Glowworm* s'abrite derrière des écrans de fumée, en vain. En dernière extrémité, il réussira à éperonner le *Hipper*, l'endommageant de manière conséquente.

Pour restituer la confusion du moment dans le camp allemand, il serait nécessaire de prévoir un joueur par navire avec des règles de communication très restrictives.

Stavanger



2. Choc entre navires de ligne (9 avril 05 heures).

Carte : carte vierge, échelle tactique.

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : Cu *Scharnhorst* (vice-amiral Gunter Lütjens) et *Gneisenau*, cap au Nord-Ouest.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : Cu *Renown* (vice amiral Whitworth) et 4 DD classe *Glowworm*, cap au Sud, à distance de visibilité et au Nord des Cu allemands.

c. Météo

En pleine mer, la météo est un peu meilleure que sur la côte (cf thème 1.). Mer force 7, visibilité variable de 15.000 à 20.000 mètres.

Commentaires : après avoir laissé les CT attaquer Narvik, les Cu allemands rencontrent inopément le *Renown*. Le duel d'artillerie tourna court, les Allemands s'échappant vers le Nord-Est grâce à une plus grande vitesse et à la faveur du mauvais temps. Le *Gneisenau* fut néanmoins endommagé suffisamment pour l'obliger à subir trois semaines de réparation.

3. Thème large : chassé croisé en mer de Norvège.

Cartes : carte stratégique du scénario de campagne, plus les cartes tactiques de Narvik et de Trondheim si nécessaire.

Début du jeu : 8 avril 00h00.

a. joueur allemand.

- Forces disponibles :
 . groupe Narvik : Cu *Scharnhorst* et *Gneisenau*, 10 CT du thème 1. Position : à la hauteur de Andalsnes .
 . groupe Trondheim : CL *Hipper* et CT Paul Jacobi (Z 5), Theodor Riedel (Z 6), Bruno-Heinemann (Z 8) et Friedrich Eckholdt (Z 16) . Position à la hauteur de Bergen .

- Mission : attaquer Narvik et Trondheim le 9 avril au matin. Les CT et le *Hipper* sont chargés d'hommes (règle IV.3.1. du scénario de campagne).

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : Cu *Renown*, cl *Birmingham*, 1 DD classe *Hardy*, 13 DD classe *Glowworm*.

8 DD de la classe *Glowworm* transportent des mines (voir règle IV.1.2. du scénario de campagne). Le champ de mine est en cours de placement, au large de Bodø. Il ne sera pas fini avant le 8 avril à 5 heures .

- Renseignements : Depuis la veille (7 avril) des informations arrivent sur la possibilité d'une action allemande sur le Sud de la Norvège. Des navires allemands ont été vus en train de franchir le détroit du Danemark.

- Mission : recherche d'un adversaire éventuel avec les forces disponibles (le champ de mines doit être achevé) au cas où les allemands tenteraient une opération de plus grande envergure vers la Norvège centrale (Ils ne peuvent pas, de toute façon, oser s'aventurer jusqu'à Narvik!).

c. Météo.

En haute mer, tirer la météo toutes les 6 heures suivant les exemples du chapitre III.4. du scénario de campagne. En bordure des côtes, se référer aux exemples du scénario 1. .

III. Contre-attaque britannique sur Bergen (9 avril 1940, après-midi).

Carte : carte tactique de Bergen, et éventuellement carte stratégique du scénario de campagne.

Début du jeu : 16 heures.

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : cl *Köln* et *Königsberg*, à l'arrêt, devant le port de Bergen.

Batteries côtières : 4 x I 150 et 2 x II 120.

Luftwaffe : L'appui de la Luftwaffe (18 He 111 et/ou 12 Ju 87) est disponible sur demande à l'arbitre, qui jugera de l'opportunité (météo favorable ou non, facteur aléatoire ...) et du délai.

- Renseignement : prévenu par la Luftwaffe de l'arrivée de destroyers, le joueur allemand peut prendre toutes les dispositions qu'il estime nécessaire.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : 7 DD classe *Cossack* arrivent de l'Ouest, à 200 Km de Bergen. cl *Southampton*, *Sheffield*, *Glasgow* et *Manchester* suivent à 30 Km en arrière.

- Mission : Détruire les deux croiseurs légers présents dans le port de Bergen.

c. Météo.

Mer force 6 ; visibilité de surface 20.000 m, et aérienne 30.000 m ; couverture nuageuse variable de 10/10 à 5/10, en basse altitude. Nuit à partir de 20 heures : visibilité 8.000 m.

Commentaire : compte tenu du mauvais temps qui réduisait la vitesse de ses navires le vice-amiral Layton, chargé de cette mission par l'amiral Forbes (à bord du *Rodney*), estima que seuls les DD pouvaient intervenir avant la nuit, donc en état d'infériorité contre 2 croiseurs. La mission fut annulée. De toute façon l'intervention de la

Luftwaffe en cours d'après-midi décida de la retraite de l'ensemble de la Home Fleet de Forbes (DD *Gurkha* coulé, croiseurs *Southampton* et *Glasgow* endommagés, une bombe de 500 Kg au but sur le *Rodney*).

IV. Evacuation de Narvik (début juin 1940).

1. Thème restreint : la malchance du *Glorious* (8 juin, 16 heures)

Carte : carte vierge, échelle tactique.

a. Joueur allemand.

-Forces disponibles : Cu *Scharnhorst* et *Gneisenau*, cap Nord-Ouest.

b. Joueur britannique.

- Forces disponibles : PA *Glorious* (9 *Swordfish*, 19 *Gladiator*, 10 *Hurricane*), DD *Acasta* et *Ardent*, cap Ouest, à distance de visibilité au Nord des Cu allemands.

c. Météo .

Mer force 3; vent du Sud-Ouest; visibilité de surface 20.000 m, aérienne 35.000 m; couverture nuageuse 6/10 en moyenne altitude.

Commentaire : le *Glorious*, surpris, n'eut pas le temps de faire décoller ses *Swordfish*. Il fut coulé, suivi par les deux DD. L'*Acasta* réussit néanmoins à torpiller le *Scharnhorst*, obligeant la flotte allemande à se replier sur Trondheim. Heureusement, car les britanniques auraient été, dans le cas contraire, en grande difficulté pour leurs autres convois.

2. Thème large : évacuation des troupes alliées (31 mai _ 8 juin).

Cartes : carte stratégique du scénario de campagne et carte tactique de Narvik.

a. Joueur allemand.

- Forces disponibles : Les Cu *Scharnhorst* (amiral Marshall) et *Gneisenau*, le CL *Hipper* et 4 CT classe *Z1* quittent Kiel le 4 juin à 00 heures. 4 sous-marins classe *U 30* sont en mer, placement libre entre Trondheim et le bord Nord de la carte, à plus de 100 Km des côtes norvégiennes tenues par les Alliés (à partir de Bodö, vers le Nord).

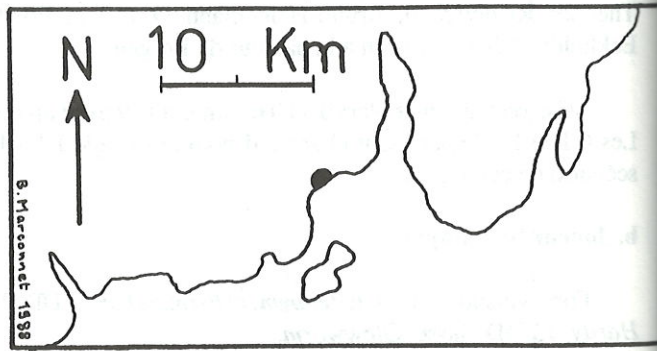
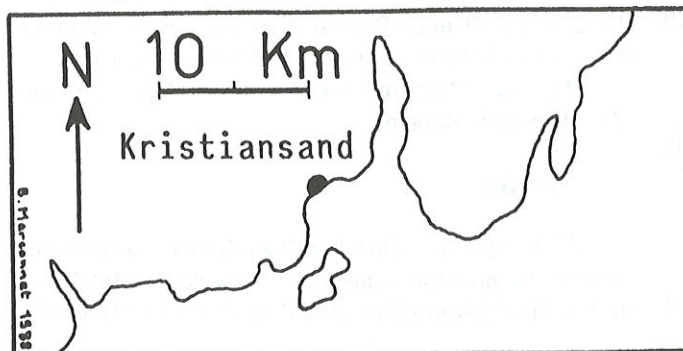
Les CT sont soumis à la règle du ravitaillement du chapitre V.2.2. du scénario de campagne (mazoutage prévu à Bergen ou Trondheim).

La Luftwaffe est entièrement occupée à soutenir les troupes à terre. Ses avions ne pourront être utilisés en collaboration avec la marine qu'après l'accord de l'arbitre. A répartir entre Trondheim (aérodrome de 24 points) et Namsos (aérodrome de 12 points) : 24 He 111, 12 Ju 88, 16 Ju 87 20 Bf 110.

- Mission : attaquer les bases franco-britanniques en Norvège septentrionale (Narvik, Bödo, Harstad), et éventuellement détruire les navires et cargos qui s'y trouveraient. Cette mission fait partie d'une action d'ensemble : actions de bombardement d'appui pour les troupes terrestres par la Luftwaffe, préparation d'une contre-attaque par des troupes aéro-transportées.

b. Joueur britannique .

- Forces disponibles : PA *Ark Royal* (23 *Skua*, 21 *Swordfish*), *Glorious* (9 *Swordfish*, 9 *Gladiator*), cl *Devonshire*, *Southampton*, *Coventry*, 4 DD classe *Cossack*, 12 DD classe *Glowworm*. 18 cargos de 10.000 t de p.l. (5 points) à 10 n, 6 transports de 10.000 t (5 points) à 15 n.



Kristiansand

Tous les navires sont à Harstad (Q.G. du commandant en chef du corps expéditionnaire, l'amiral Lord Cork and Orrery) ou à proximité, à l'exception des navires que le joueur affectera à l'évacuation de Bodø en les plaçant là au début du jeu.

Le *Coventry* a un radar de veille aérienne : portée 100 Km en haute altitude, et 50 Km en basse altitude.

A Scapa Flow, les Cu *Vaillant* et *Rodney* sont disponibles en cas de besoin. Faire une demande argumentée auprès de l'arbitre.

- Renseignement : La Luftwaffe, réduite en effectifs en raison de la campagne de France, s'occupe surtout d'objectifs terrestres. Les navires de haute mer allemands sont en Allemagne.

- Mission : évacuation des 24.000 hommes des troupes polonaises, britanniques et françaises de Narvik (transitant par Harstad) et Bodø. Evacuation du roi Haakon VII de Norvège, et de son gouvernement de Trømso.

Assurer la protection anti-sous-marine des convois.
Destination : Scapa Flow.

Calendrier de l'évacuation :

L'embarquement se fait de nuit (ou ce qui en tient lieu), pour des raisons de discrétion. Aux heures précisées ci-dessous, les tonnages indiqués sont considérés comme chargés sur les cargos ou les transports, dans les ports cités.

(200 hommes par 1.000 t de p.l. ou 1.000 t de transport ; 500 t de matériel pour 1.000 t de p.l.)

31 mai, 23 heures : 4.000 hommes 10.000 t de matériel à Bodø

03 juin, 23 heures : 2.000 hommes 20.000 t de matériel à Harstad

04 juin, 23 heures : 2.000 hommes 10.000 t de matériel à Harstad

05 juin, 23 heures : 4.000 hommes 10.000 t de matériel à Harstad

06 juin, 23 heures : 4.000 hommes 5.000 t de matériel à Harstad

07 juin, 14 heures : 10 Hurricane et 10 Gladiator partent de Bardufoss pour apponter sur le *Glorious*

07 juin, 18 heures : le roi et le gouvernement norvégien embarquent sur le *Devonshire* à Tromsø

08 juin, 01 heures : 8.000 hommes et 5.000 t de matériel à Harstad

c. Météo.

La météo sera fixée à l'avance par l'arbitre, et révélée au fur et à mesure. Les conditions seront choisies dans les limites suivantes

- vent faible, mer relativement calme : force 1 à 5 maximum.

- brouillards matinaux très fréquents, surtout sur et près des terres, mais également en pleine mer : proportion d'un jour sur deux; visibilité à fixer de 1.000 à 5.000 m (surface et aérienne). Le brouillard est parfois suffisamment dense localement pour empêcher l'utilisation d'un aérodrome.

- pluie ou neige presque systématiquement : proposition de 3 jour sur 5 ; visibilité à fixer de 10.000 m à 20.000 m en surface, et de 15.000 m à 30.000 m en aérienne.

- éclaircies en cours de journée : proportion de un jour sur cinq; couverture nuageuse variable de 3/10 à 6/10; visibilité à fixer de 20.000 à 30.000 m en surface, et de 30.000 à 45.000 m en aérienne. En dehors de ces moments d'éclaircie : plafond nuageux de 6/10 à 10/10.

Il n'y a pas de véritable nuit, mais une simple pénombre de 22 heures à 02 heures : réduction de moitié des visibilités de jour.

d. Consignes à l'arbitre.

Le jeu débute le 31 mai à 12 heures.

Le joueur allemand ne manipulera que ses sous-marins jusqu'au 4 juin.

Pour préserver le suspense, il sera nécessaire à l'arbitre de dissimuler au joueur allemand l'importance des forces adverses, tant qu'il ne s'en rend pas compte par ses propres observations, et au joueur allié la faiblesse initiale de son adversaire puis l'activation de la flotte de Kiel.

Un certain nombre de matériels ne sont disponibles qu'après l'accord de l'arbitre. Voici un résumé des faits historiques pour l'aider à résister aux demandes véhémentes des joueurs.

° Les troupes allemandes n'ont compris le retrait allié que dans la nuit du 7 au 8 juin. La Luftwaffe, occupée entièrement à l'appui terrestre jusque là n'a pu être disponible pour des recherches et bombardements de cibles navales que tard dans la journée du 8 (en tenant compte d'une coordination interarme toujours déficiente). De même, la flotte allemande ne commença à se douter de quelque chose que le 8 juin au matin, en coulant quelques cargos isolés, puis en rencontrant le *Glorious*.

Il faudrait donc que le joueur allemand, par ses navires ou ses hydravions embarqués, découvre le pot-au-roses avant le 8 juin pour que la Luftwaffe change d'objectif et soit utilisable à 100% par le joueur avant le 9.

° Les britanniques ont été totalement surpris par la présence de Cu allemands qu'ils pensaient à leurs port d'attache; bien pire, ils ne le comprirent que le 9 juin au matin (le *Glorious* n'a eu le temps d'envoyer qu'un message, capté par le seul *Devonshire*, qui, compte tenu de l'importance de sa mission, ne voulut pas rompre son silence radio). Donc l'intervention des Cu de Scapa Flow fut trop tardive. Seule la retraite des Cu allemands empêcha le désastre.

La seule protection supplémentaire que l'amirauté fournit à l'escorte des convois (il y en eut quatre) fut le départ du *Vaillant*, le 6 juin de Scapa Flow. Ce n'était pas en raison de renseignements particuliers, mais par simple précaution de routine. L'arbitre pourra donc, au bout d'un certain temps laisser le joueur britannique utiliser l'un de ses Cu, même sans renseignements sur la présence d'une flotte allemande.

C. Caractéristique des armements (compléments).

La plupart du matériel cité est déjà décrit dans le scénario de campagne (chapitre V.1.3., V.2.3., V.3.3.).
Quelques renseignements complémentaires, notamment pour les classes des navires sont nécessaires :

Allemagne

CT Z1 à Z16 : classe Z1
CT Z17 à Z22 : classe Z17
s/m U25 : classe U26
s/m U48 à U51 : classe U30

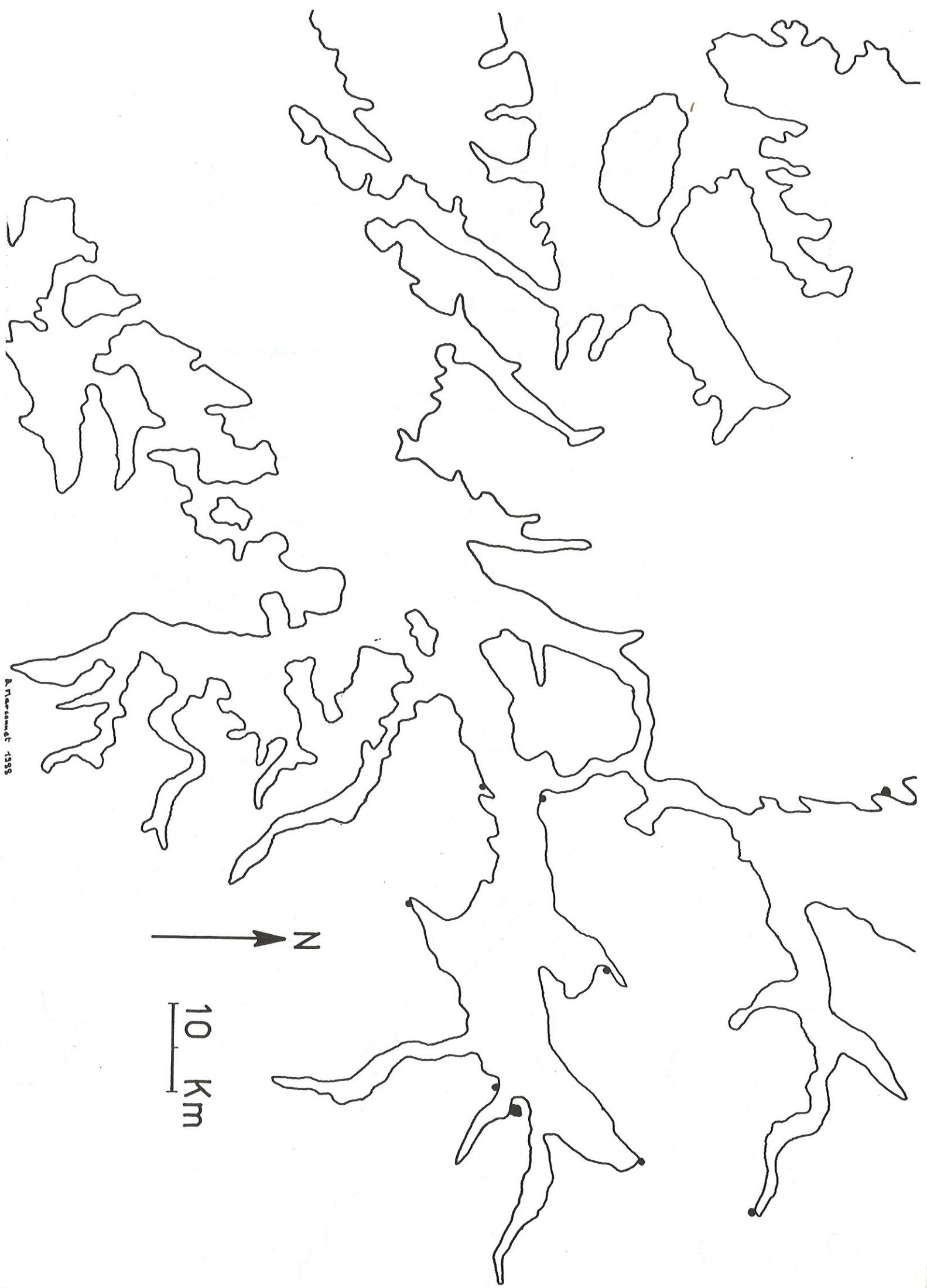
	ARMEMENT	PORTEE	LONGUEUR	VITESSE	POINTS	TAILLE	LARGUEUR
s/m U.64	I 105 I.37aa + I.20aa + VI T.533 (IV av. et II ar.) (22 torpilles)	10.000m	66m	18/7n	1,8	5	6m

Grande-Bretagne

DD *Acasta, Ardent, Forester, Foxhound, Hunter, Hotspur, Hostile, Havock, Hero, Icarus* : classe *Glowworm*.
DD *Bedouin, Eskimo, Gurkha, Punjabi* : classe *Cossack*. (= classe «tribal»)
DD *Kimberley* : classe *Kelly*.

	ARMEMENT	PORTEE	LONGUEUR	VITESSE	POINTS	TAILLE	LARGUEUR
PA <i>Ark Royal</i>	XVI 114aa XXXII 40aa + XXXII mtaa + 60 avions	18.700 m	244 m	31 n	39	1	29 m
cl <i>Coventry</i>	X 102aa XVI 40aa + VIII mtaa	19.500 m	137 m	29 n	15	3	13 m

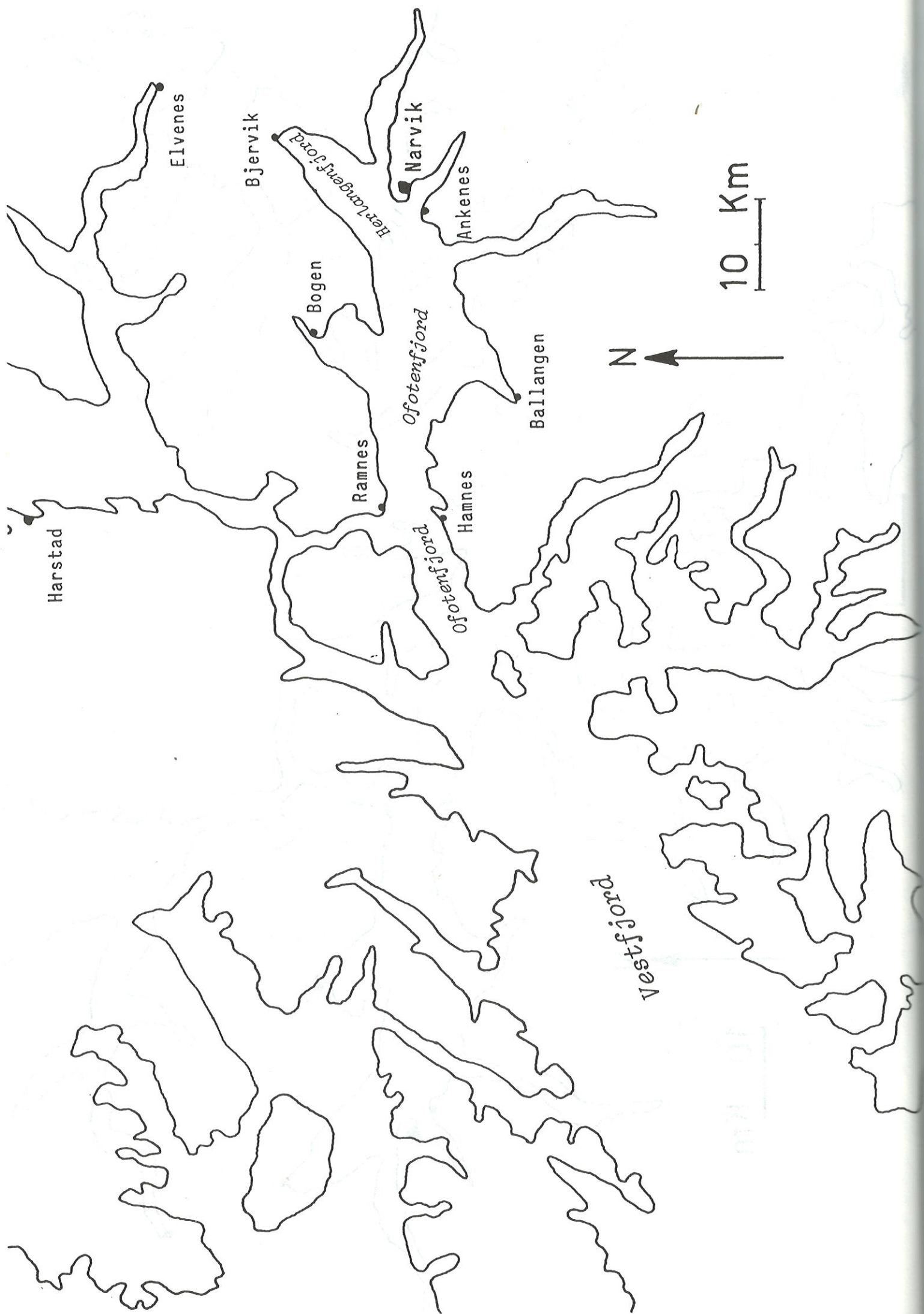
Par Benoît Marconnet
Cercle de Stratégie -Remiremont-



N

10 Km

A. Pearson 1998



Harstad

Elvenes

Bjervik

Bogen

Narvik

Ankenes

Ramnes

Hamnes

Ballangen

N

10 Km

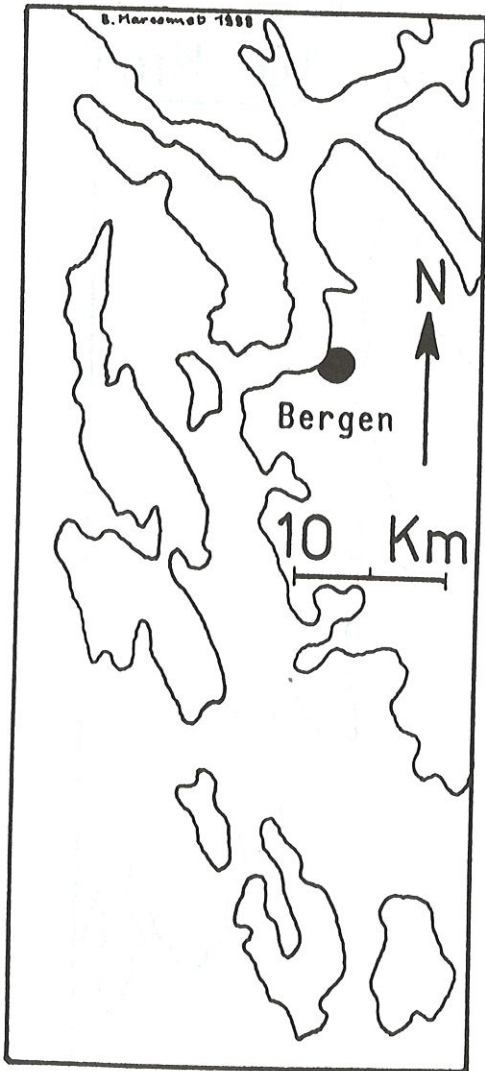
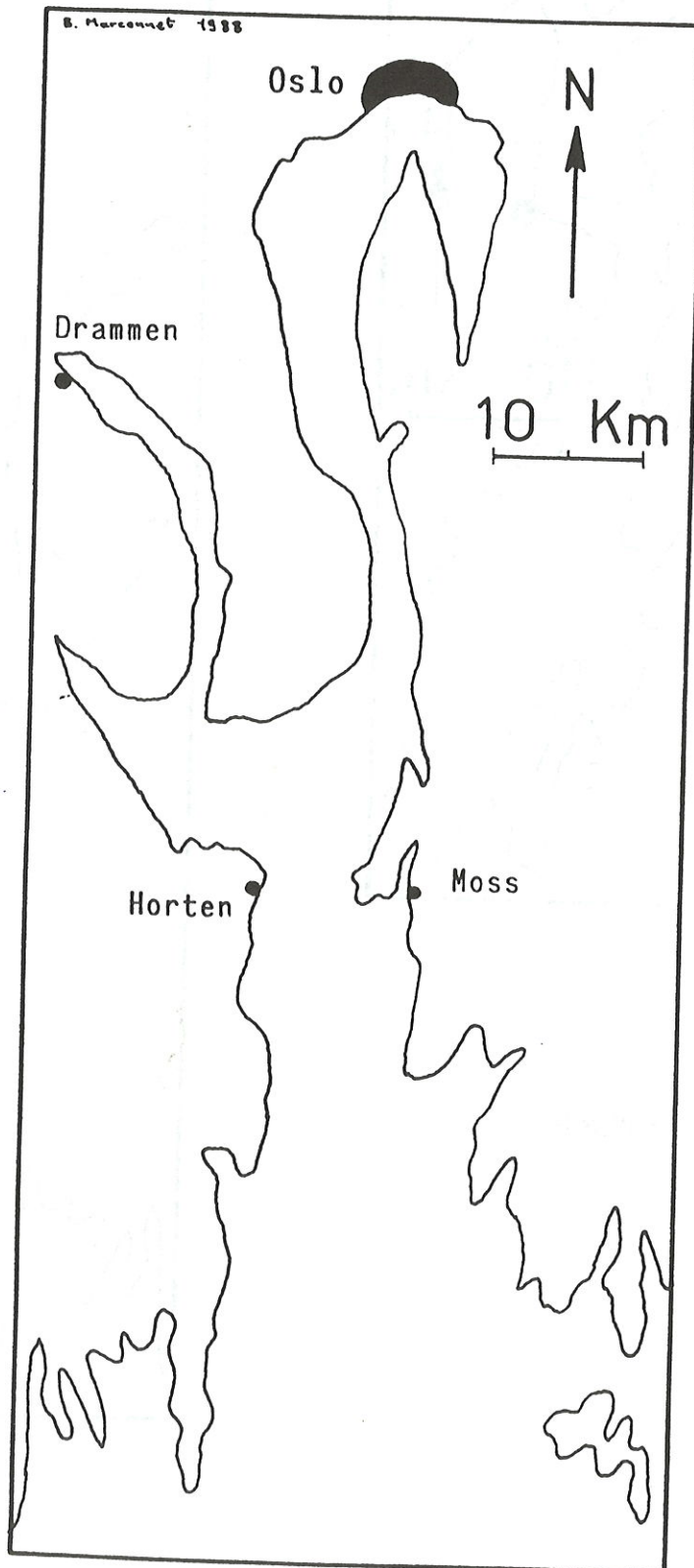
Vestfjord

Ofotenfjord

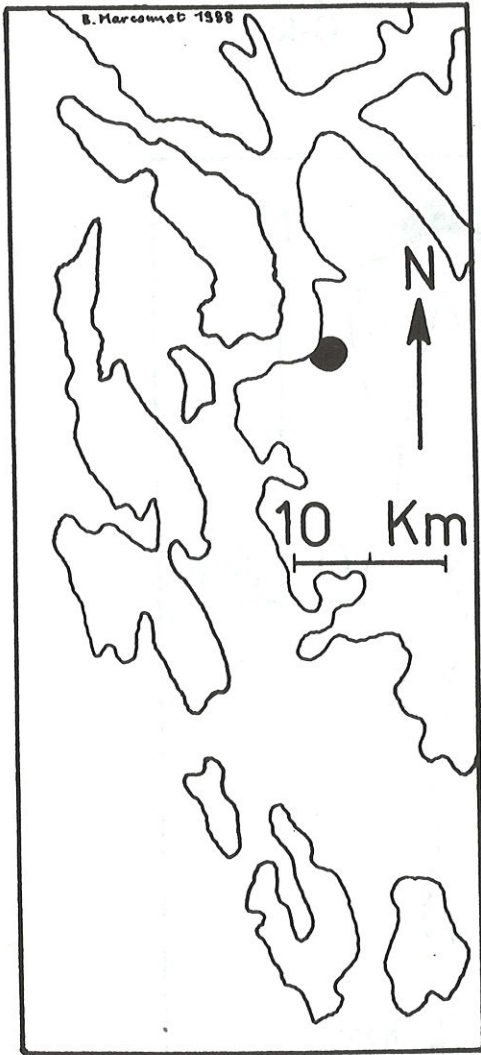
Ofotensjøfjord

Herlangenfjord

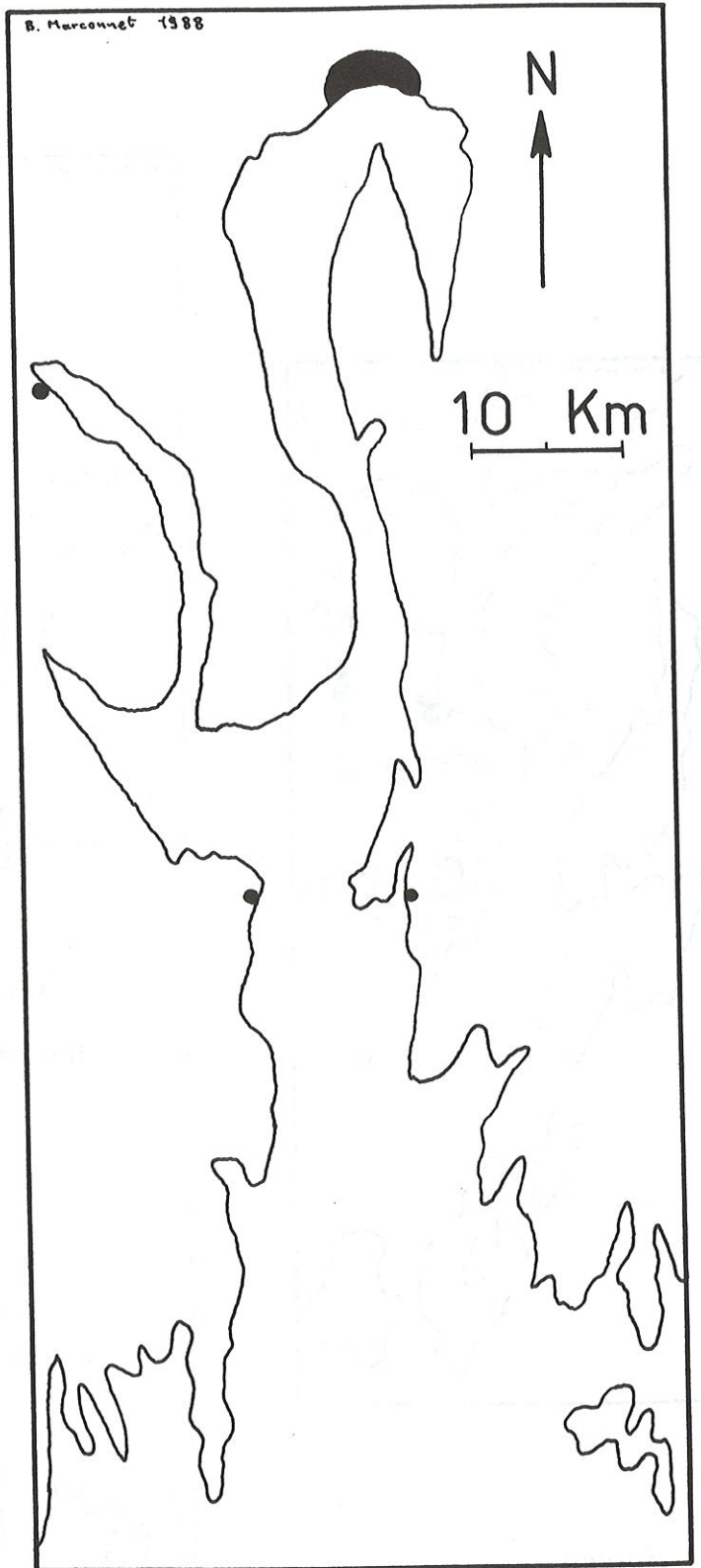
Oslo



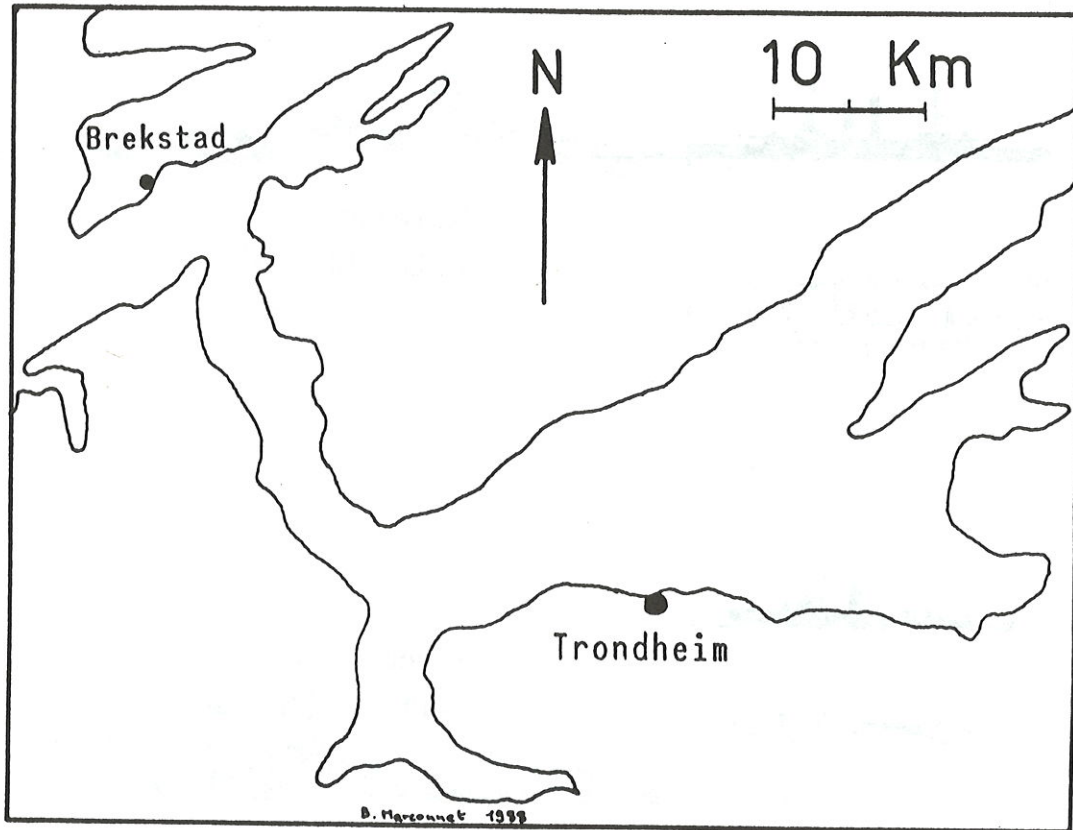
Bergen



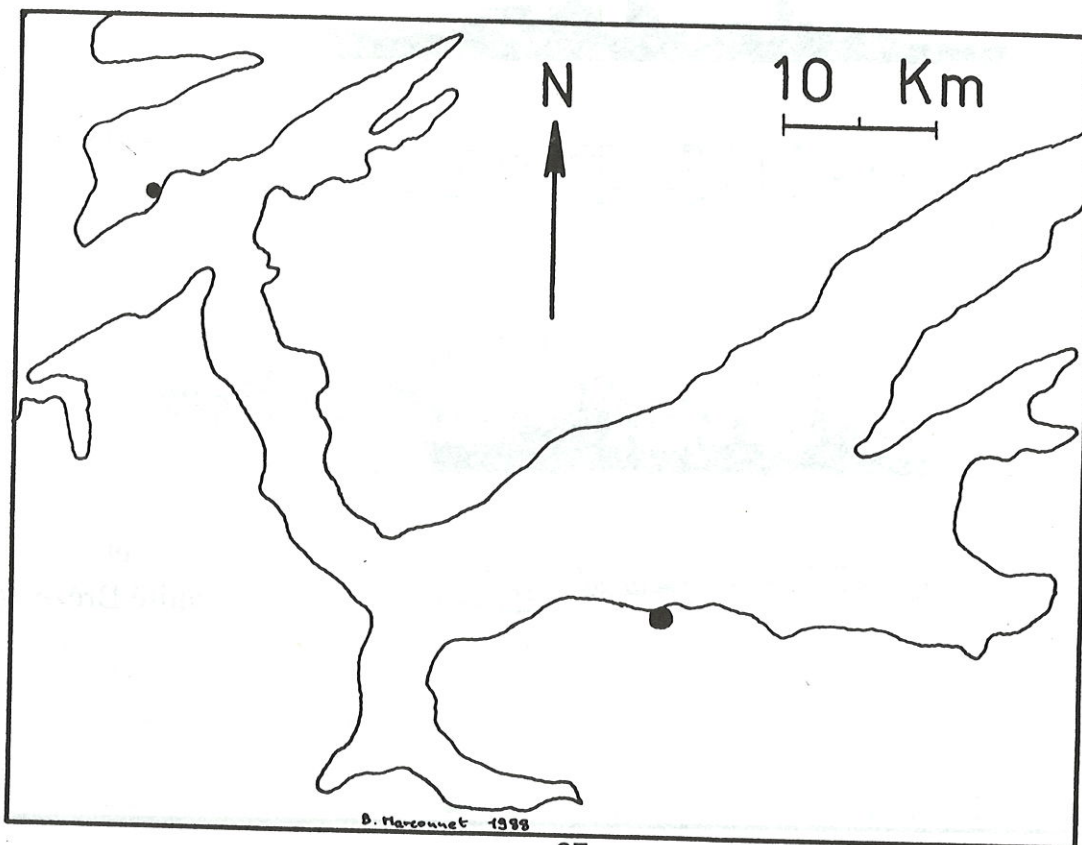
Bergen



Oslo



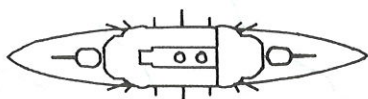
Trondheim



Norvège/France



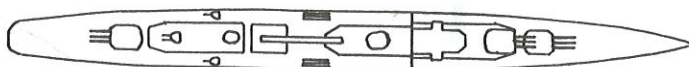
Norge et
Eidswold (N)



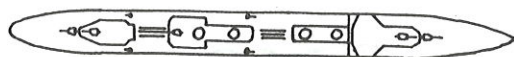
Aeger et
Odin (N)



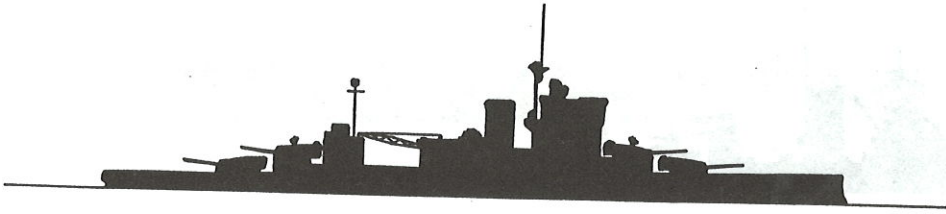
Emile Bertin (F)



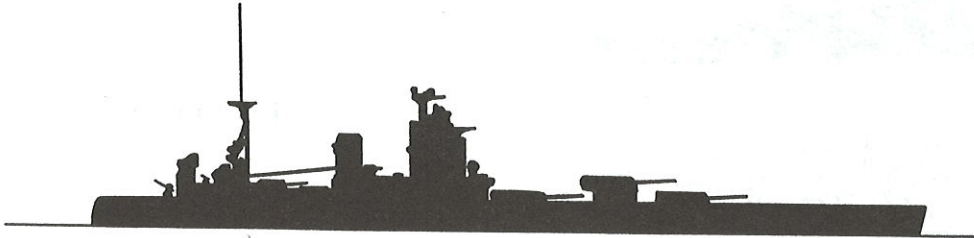
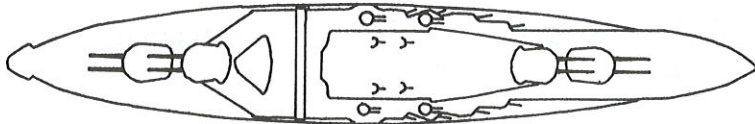
Tartu et
Maillé Brézé (F)



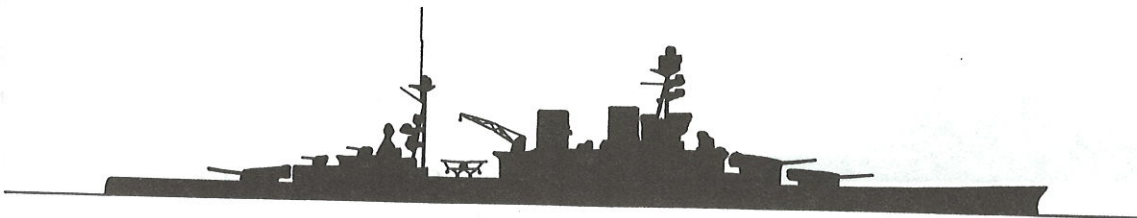
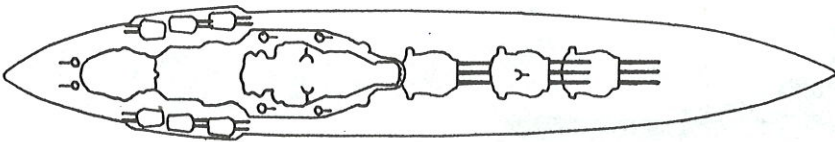
Grande Bretagne



Valiant
Warspite



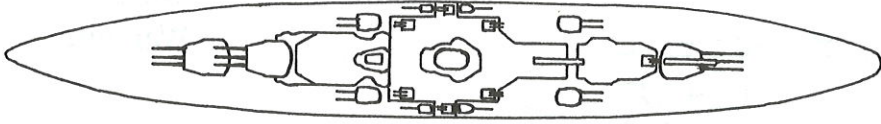
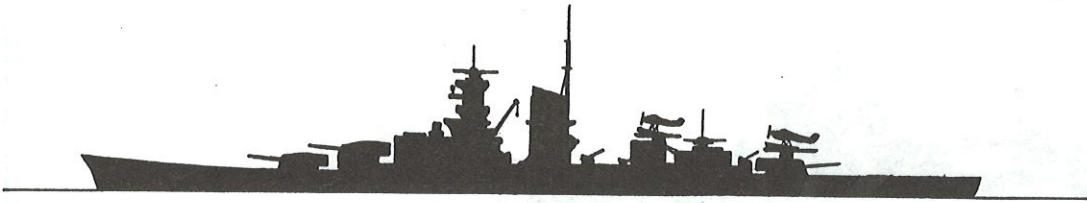
Rodney



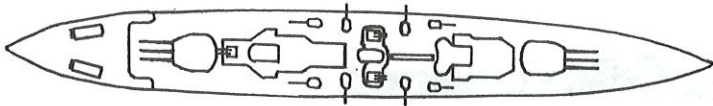
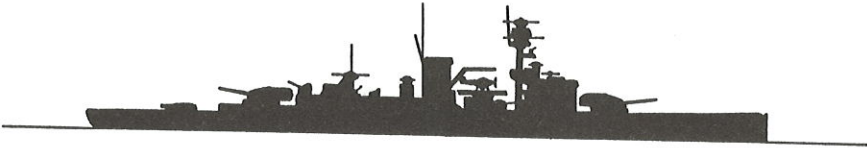
Repulse
Renown



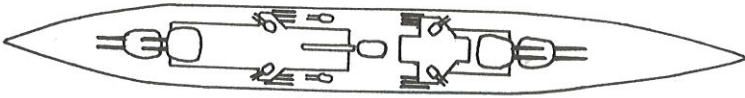
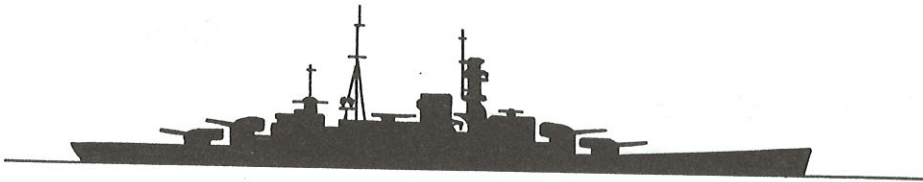
Allemagne



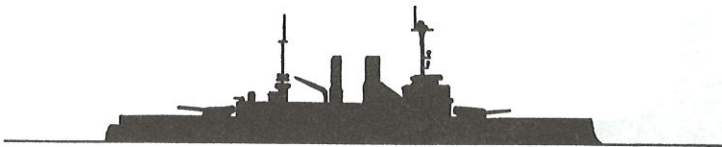
Scharnhorst
Gneisenau



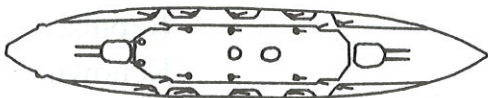
Lützow



Hipper
Blücher

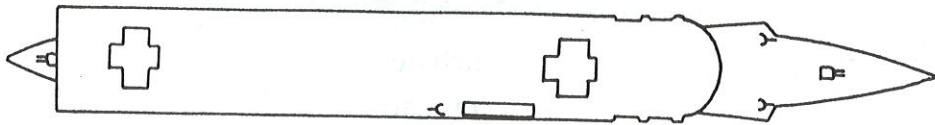
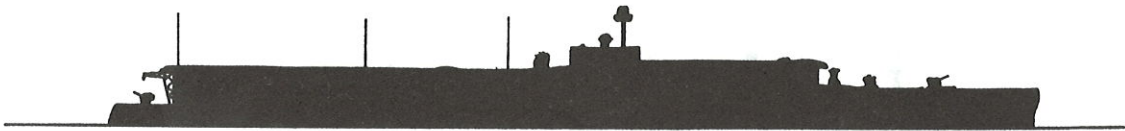


Schleswig-Holstein

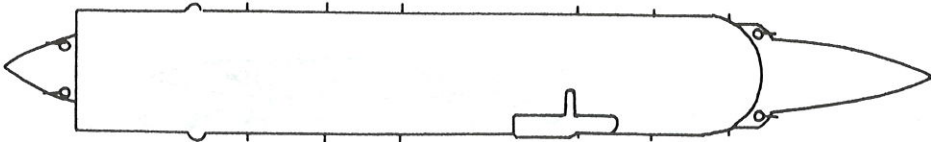
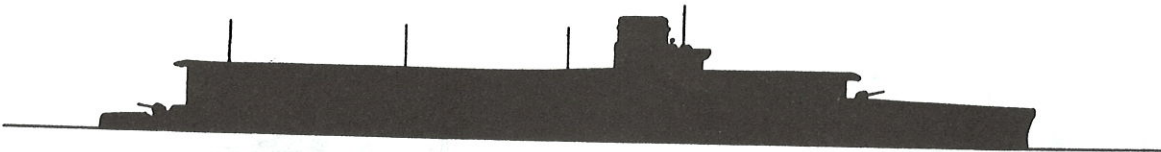


N'oubliez pas les silhouettes de
Emden en IV.2.5.
CT classe Z1 en V.2.
Königsberg en V.3.
Karlsruhe
Köln

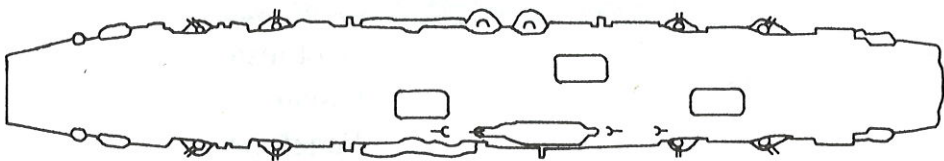
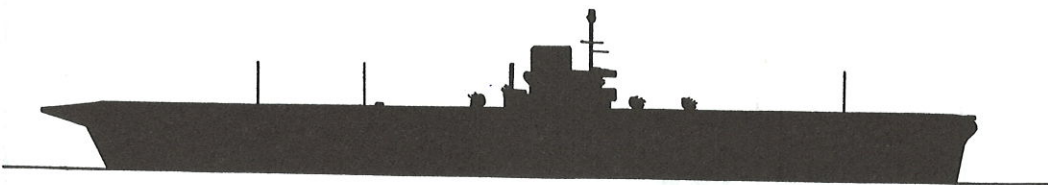
Grande Bretagne



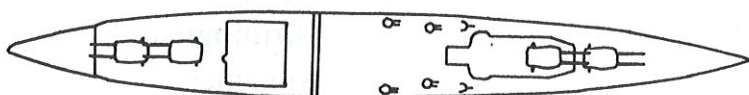
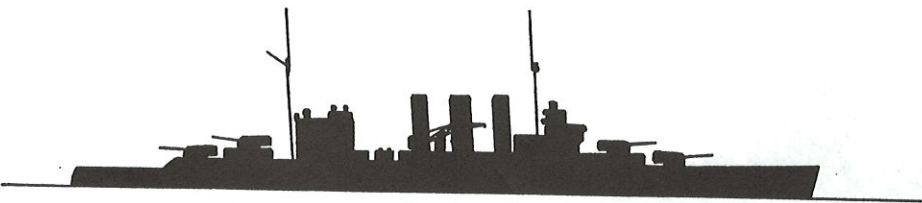
Furious



Glorious

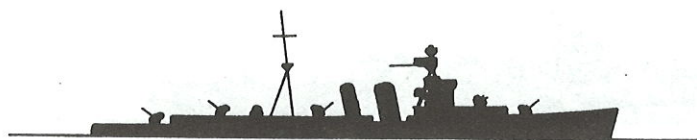


Ark Royal

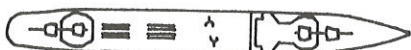


Berwick
Suffolk

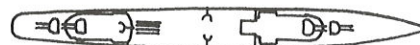
Grande Bretagne



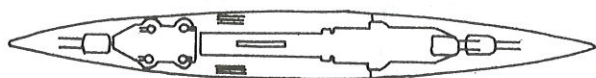
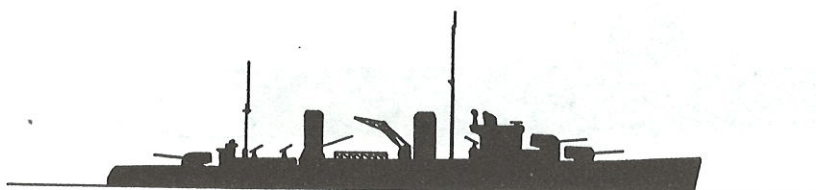
Carlisle
Curacao



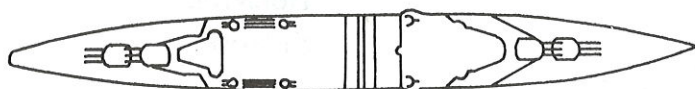
Glowworm



Cossack

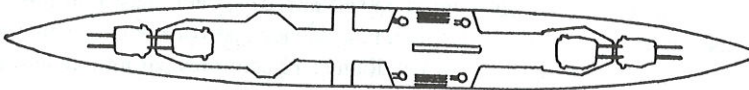
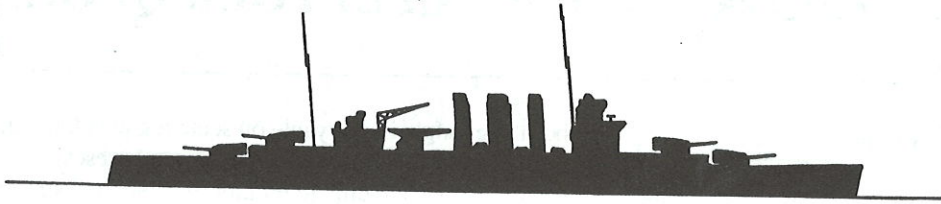


Arethusa
Galatea
Penelope

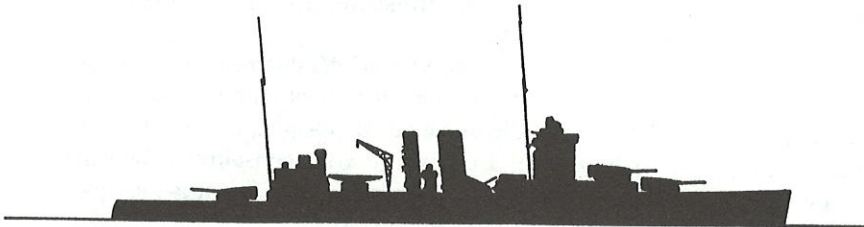


Southampton
Glasgow
Birmingham
Manchester

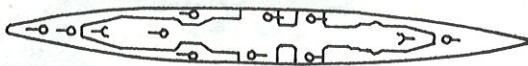
Grande Bretagne



Devonshire



York



Coventry



Kelly