

Ouverture de la chasse dans l'Atlantique Nord

La sortie du Bismarck Mai 1941

*“Coulez le Bismarck”.
Ce mot d'ordre de la
Royal Navy est célèbre,
et la fameuse chasse
menée pour neutraliser le
dernier né des cuirassés de
la flotte allemande l'est tout
autant. Mais en fait, les
chasseurs sont multiples, et
les gibiers potentiels aussi.
Le cuirassé Bismarck a lui-
même détruit le fleuron de
la Royal Navy d'avant-guer-
re, le Hood. D'autres proies
auraient pu être à sa portée
avant qu'il ne devienne à
son tour le chassé.
Pourquoi ne pas s'offrir
encore un grand classique
de la simulation des combats
navals et aéro-navals de la
2ème guerre mondiale ? De
même, essayez donc un des
scénarios fictifs !*

Présentation du scénario.

Au printemps 1941, deux nouvelles unités de la flotte allemande deviennent opérationnelles : le cuirassé *Bismarck* et le croiseur lourd *Prinz Eugen*. Le chef de la Kriegsmarine comptait bien utiliser ces deux navires pour intensifier la lutte maritime contre la Grande-Bretagne, notamment en s'occupant des nombreux convois militaires en provenance et à destination de l'Amérique du Nord qui sillonnaient l'Atlantique Nord.

Le dispositif à renforcer était basé sur les sous-marins agissant à partir des ports français, avec la possibilité d'intervention des cuirassés *Scharnhorst* et *Gneisenau* basés à Brest. Quelques corsaires opéraient également, mais plutôt dans les zones moins protégées que l'Atlantique Nord. Il y avait éga-



lement l'aviation, à partir des terrains français et norvégiens, pouvant agir par des reconnaissances maritimes et des interventions des bombardiers Fw 200 "Condor" à long rayon d'action.

Dossier allemand.

1. Mission.

La bataille de l'Atlantique fait rage. Afin de renforcer vos forces, vous devez envoyer dans celui-ci le *Bismarck* et son "escorte" (variable selon les scénarios). A partir de vos nouvelles positions, vous intercepterez les convois britanniques entre le Canada et la Grande-Bretagne.

Votre port de repli est Saint Nazaire. Mais en cas de difficulté (le navire qui veut s'abriter a subi des dégâts supérieurs à 25 % de ses points de résistance, ou des dégâts par torpille quelque soit l'importance de ceux-ci), seul Brest peut vous accueillir. Vous avez aussi la possibilité de vous replier sur Bergen, mais uniquement dans un cas critique nécessitant l'annulation pure et simple de la mission.

2. Forces à disposition.

Vos forces sont réparties en plusieurs groupes. Suivant le scénario historique ou fictif que l'arbitre a choisi, vous aurez à votre disposition certains de ces groupes.

Marine

- A Cu : *Bismarck*
CL : *Prinz Eugen*
- B PA : *Graf Zeppelin*
(12 Bf 109E, 20 Ju 87B, 8 Fi 167)
- CT : Z 23, Z 25, Z 26, Z 27, Z 29, Z 31 (classe Z 23)
- C Cu : *Scharnhorst*, *Gneisenau*
- D Corsaire : *Kormoran*
- E S/M : U 35, U 41, U 42, U 47 (classe U 26)
- F S/M : U 70, U 75, U 77, U 80, U 91 (classe U 69)
- G S/M : U 30, U 52 (classe U 26)
S/M : U 95 (classe U 69)

Aviation

- Bergen : 12 Bf 109E, 12 He 111, 2 Fw 200
- Brest : 12 Bf 109E, 6 Bf 110, 12 He 111
- Bordeaux : 6 He 115, 4 Do 24, 6 Fw 200



Dossier anglais

1. Mission.

Une flotte allemande a appareillé du fjord de Bergen (Norvège). Le nouveau cuirassé *Bismarck* en est l'unité principale. Sa mission la plus probable est certainement de menacer les convois anglais dans l'Atlantique Nord. Cette menace, ajoutée aux sous-marins, pourrait empêcher les approvisionnements vitaux à la Grande-Bretagne.

Vous devez :

- neutraliser le *Bismarck* et les navires qui l'accompagnent, soit par leur destruction, soit en les obligeant à rebrousser chemin vers la Norvège ;
- protéger les convois dans l'Atlantique Nord.

2. Forces disponibles.

Pour remplir votre mission, vous disposerez des moyens suivants :

Marine

- Scapa Flow
- A Cu : *Hood*, *Prince of Wales*
- B Cu : *King George V* (classe *Prince of Wales*), *Repulse*
PA : *Victorious*
(48 Hurricane en caisse, 6 Fulmar, 9 Swordfish)
- cl : *Arcthusa*, *Galatea*, *Aurora* (classe *Arcthusa*)
Hermione (classe *Dido*)
Kenya, *Fiji* (classe *Fiji*)
- DD : *Electra*, *Anthony*, *Echo*, *Icarus*, *Achates*, *Antelope*, *Active*, *Inglefield* (classe "A")
Penjabi (classe "Tribal")
Nestor, *Juno* (classe "J")

En mer

- C cl : *Birmingham*, *Manchester* (classe *Southampton*)
- D CL : *Suffolk*
Norfolk

Gibraltar

- E Cu : *Renown* (classe *Repulse*)
PA : *Ark Royal* (18 Skua, 18 Swordfish)
- cl : *Sheffield* (classe *Southampton*)
- DD : *Nubian*, *Maori* (classe "Tribal")
Janus, *Jervis*, *Jaguar*, *Jupiter* (classe "J")

Convois

- F Cu : *Rodney*
DD : *Somali*, *Mashona*, *Tartar*, *Eskimo* (classe "Tribal")
paquebot : *Britanic* (vitesse de 12 n)
- G (convoi HX 127)
Cu : *Ramillies*
DE : *Beaufort* (classe *Hunt*)
Corvettes : *Peony*, *Salvia*, *Hyacinth*, *Erica* (classe "Flower")

- 20 cargos à 8 n de vitesse
- H (convoi WS 8B)
 - DE : *Hunt, Eridge* (classe *Hunt*)
 - Corvettes : *Fleur de Lys, Gloxinia, Snapdragon, Pegina* (classe "*Flower*")
 - 5 paquebots à 10 n de vitesse
- I
 - CL : *London* (classe *Norfolk*)
 - DE : *Croome* (classe *Hunt*)
 - Corvettes : *Louisburg, Welburn, Gardenia, Marigold* (classe "*Flower*")
 - 12 cargos à 6 n de vitesse
- J (convoi escorté par les Forces Françaises Libres)
 - CT : *Léopard*
 - Aviso-dragueur : *La Moqueuse, Cdt Dominé* (classe *Elan*)
 - Corvettes : *Mimosa, Alysse, Aconit* (classe "*Flower*")
 - 18 cargos à 6 n de vitesse
- K S/M : *Thon, Trooper, Truant* (classe *Triton*)
- Surcouf
- L S/M : *Triton, Thunderbolt* (classe *Triton*)

Aviation

- Reykjavik (Islande) : base pour hydravions (4 Catalina)
- Îles Shetland : base aérienne (6 Swordfish, 12 Hurricanes)
- Gibraltar : base aérienne (12 Wellington, 4 Sunderland)

Notes

- Le *Prince of Wales* est un navire neuf ayant un équipage non encore entraîné. Des techniciens sont à bord pour les dernières mises au point. On simulera cela en réduisant toutes les chances de tir au but contre navires de 1/4.
- Les Hurricanes du *Victorious* sont inutilisables (je suis désolé !). Ils se contentent de prendre de la place.
- Je me suis fait plaisir en plaçant des navires des FFNL (Forces Françaises Navales Libres) à l'escorte d'un convoi, ainsi qu'en ajoutant le sous-marin *Surcouf*. Ces navires ne correspondent pas, chronologiquement parlant, à des forces en mission dans l'Atlantique. Mais comme ce dossier est rempli de "what if ?", cela en fait un de plus. Pour les puristes, on peut remplacer l'escorte par des destroyers d'escortes de type *Hunt* et des corvettes de la classe "*Flower*".

Mise en place du jeu.

La carte fournie, format A4, est à l'échelle 1/20000000 (1 cm = 200 Km). Il est souhaitable d'en faire un agrandissement x2 pour obtenir une échelle 1/10000000 (1 cm = 100 Km) plus facilement utilisable pour le tracé des routes des navires. Profitez de ceci pour camoufler certains noms (ainsi que le signe "X" sur le bord ouest de la carte) qui donneraient des indications superflues à l'un ou l'autre camp.

Les joueurs doivent au préalable placer un certain nombre de navires à la mer. Ils traceront le trajet des patrouilles et des convois pour plusieurs jours à compter du 20 mai 1941. Seulement après ceci, les flottes allemandes **A, B** et **C** et les flottes britanniques **A, B** et **E** pourront être manoeuvrées. Du côté allemand, au gré du joueur à partir des dates citées. Du côté britannique, en fonction des informations obtenues sur les mouvements allemands.



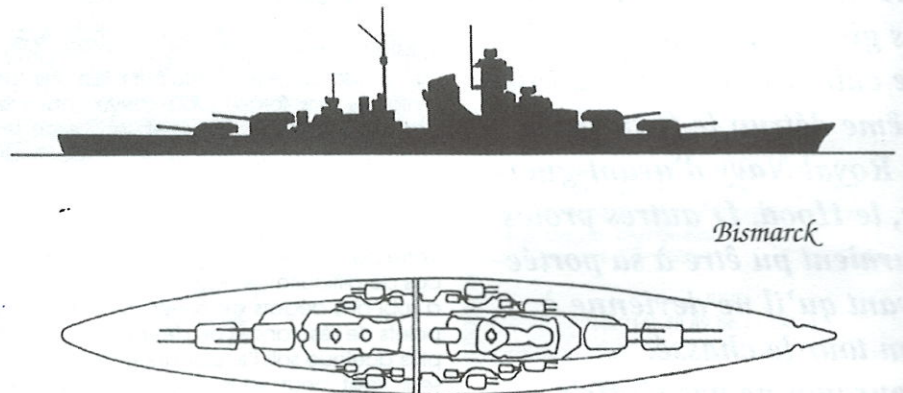
1. Scénario historique.

Voici les positions et dates de départ des flottes. S'il n'y a pas de dates précisées, les forces en question sont disponibles à l'endroit indiqué dès le début de la partie.

Forces britanniques.

- A** : Scapa Flow, départ le 23 mai à 00h00;
- B** : Scapa Flow, départ le 24 mai à 00h00;
- C** : en patrouille entre Islande et Féroé;
- D** : en patrouille au NNE de l'Islande;
- E** : Gibraltar, départ le 24 mai à 12h00;
- F** : Glasgow, départ le 22 mai à 13h00, à destination de Gibraltar;
- G** : apparaît au bord ouest de la carte (zone notée "X") le 23 à 00h00, à destination de Glasgow;
- H** : Glasgow, départ le 22 mai à 06h00, à destination de Gibraltar;
- I** : 750 Km à l'Ouest de Gibraltar le 22 mai à 00h00, à destination de Liverpool;
- J** : apparaît au bord ouest de la carte (zone notée "X") le 20 mai à 00h00 à destination de la Clyde;
- K** : à placer dans l'Atlantique, à 200 Km minimum des côtes;
- L** : à placer dans la mer du Nord, à 200 Km minimum des côtes de Norvège et d'Allemagne.

Les flottes **C, D** et **F** à **L** sont disponibles aux



dates et horaires indiqués quelque soit le déroulement de la partie. Ce sont des forces déjà en mer ou des convois préalablement programmés. Par contre, les flottes **A, B** et **E** ne sont disponibles que si le joueur britannique a connaissance du départ du *Bismarck*. Les dates et horaires cités ne sont qu'indicatifs (cas historique) et peuvent être décalés en fonction des mouvements allemands et des reconnaissances britanniques.

L'ensemble de l'aviation est utilisée dans ce scénario.

Forces allemandes.

- A** : Bergen, départ possible à partir du 22 mai à 00h00;
- D** : à placer dans l'Atlantique, à 200 Km minimum des côtes;
- E** : à placer entre Irlande et cap Finistère espagnol (pointe NW de l'Espagne), à 200 Km minimum des côtes britanniques;
- F** : à placer dans l'Atlantique, à 500 Km minimum des côtes britanniques, islandaises et de Gibraltar;
- G** : à placer dans la mer du Nord, à 200 Km minimum des côtes britanniques.

L'ensemble de l'aviation est utilisée dans ce scénario.

2. Variantes "what if ?".

1ère variante :

- forces britanniques du scénario historique;
- forces allemandes renforcées par la flotte **B** à Bergen, départ possible à partir du 20 mai à 00h00.

2ème variante :

- forces britanniques du scénario historique;
- forces allemandes renforcées par la flotte **C** à Brest, départ possible à partir du 24 mai à 00h00.

3ème variante :

- forces britanniques du scénario historique;
 - forces allemandes renforcées par les flottes **B** et **C** aux conditions décrites ci-dessus.
- (avis personnel : c'est celle que je préfère).

3. Scénario court.

On peut aussi faire commencer le scénario historique, ou l'une des variantes, après la perte du *Hood*.

Ainsi, le scénario débute le 24 mai à 06h05. Le *Hood* vient de couler. Les flottes britanniques **A** et **D**, ainsi que la flotte allemande **A**, sont à 400 Km à l'Ouest

de l'Islande. La flotte allemande navigue vers le Sud. Le *Prince of Wales* est à 20 Km sur leur travers arrière gauche. Les croiseurs *Norfolk* et *Suffolk* sont à 30 Km sur l'arrière des Allemands.

La visibilité est de 30 Km.

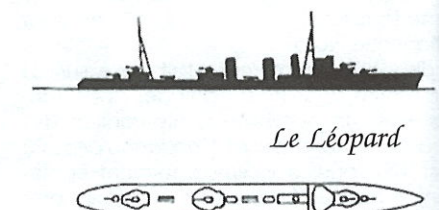
L'arbitre place les autres flottes en fonction des distances parcourues par chacune depuis leurs départs en direction de leurs destinations respectives.

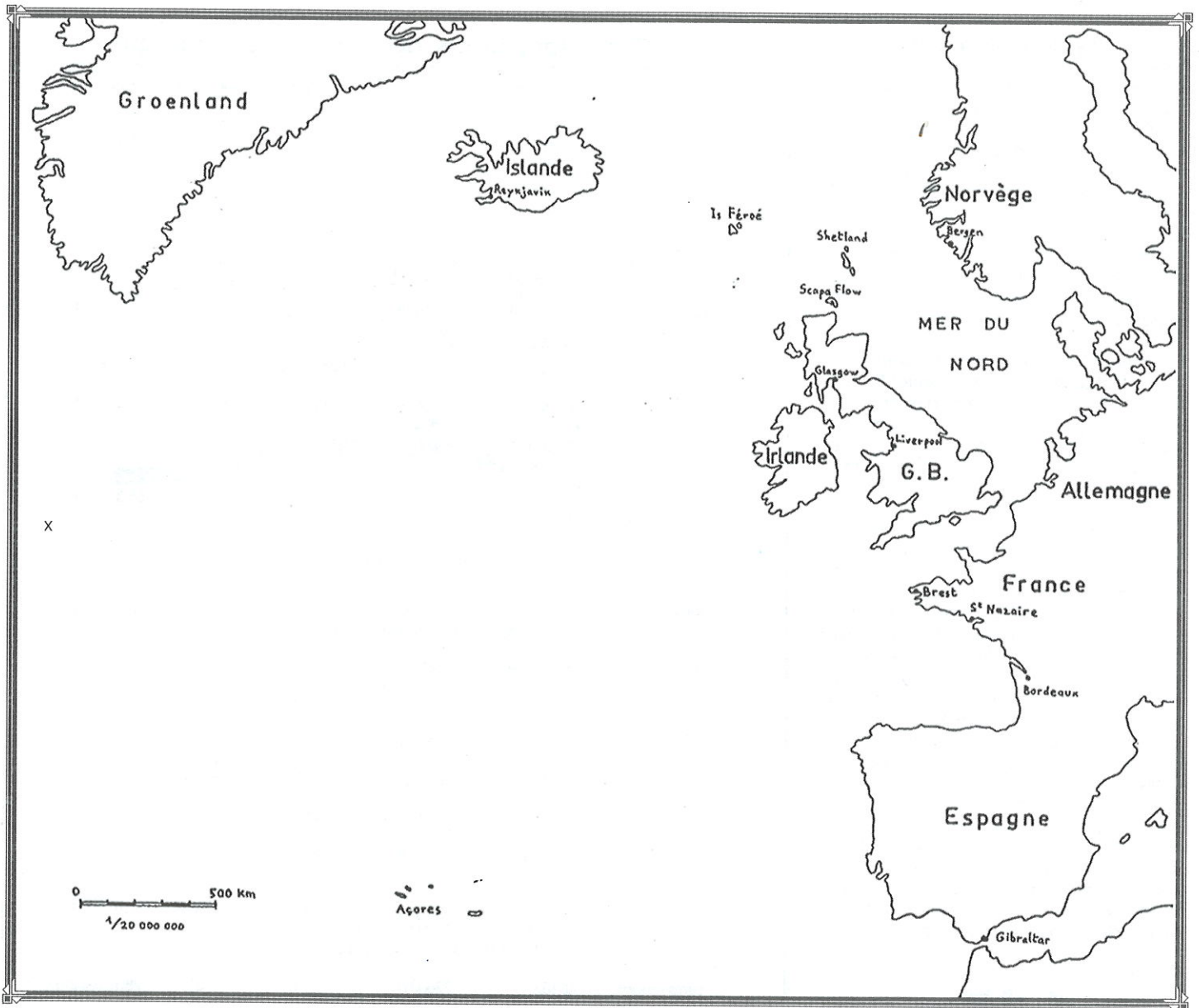
Les S/M sont placés par les joueurs.

4. Petit scénario tactique.

En guise d'apéritif, pourquoi ne pas reprendre l'affrontement historique entre cuirassés qui eut lieu ce 24 mai 1941 ?

Bismarck et *Prinz Eugen* sont cap vers le Sud. *Hood* et *Prince of Wales* se dirigent vers eux, sur leur travers arrière gauche, à 30 Km. *Norfolk* et *Suffolk* suivent les





CONDITIONS DE VICTOIRE

ALLEMANDS

- Bismarck ou Graf Zeppelin coulé : 50 pts/navire
- Scharnhorst ou Gneisenau coulé : 40 pts/navire
- Prinz Eugen ou Kormoran coulé : 25 pts/navire
- Classe Z 23 coulé : 12 pts/navire
- U-boot coulé : 7,5 pts/navire
- Bismarck ou Graf Zeppelin dans u port français : -25 pts/navire
- Bismarck ou Graf Zeppelin retour à Bergen : 20 pts/navire

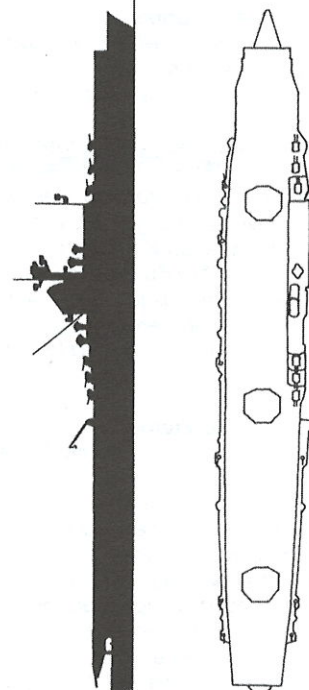
ANGLAIS

- CU, PA ou "Britanic" coulé : -40 pts/navire
- CL ou transport de troupe coulé : -25 pts/navire
- cl coulé : -15 pts/navire
- Destroyer ou cargos coulé : -12 pts/navire
- Corvette ou sous-marin coulé : -10 pts/navire

Navire endommagés à plus de 25% pour les allemands et 33% pour les anglais : moitié des points attribués pour le destruction.

Faire le total : résultat positif : victoire anglaise.
 résultat négatif : victoire allemande.

Graf Zeppelin



Note sur le Graf Zeppelin

Programmé en 1936 avec un autre PA identique, le Graf Zeppelin fut lancé en 1938. Les travaux furent arrêtés puis le projet modifié en 1942. En 1943 la construction fut abandonnée et les catapultes furent vendues aux Italiens pour l'Aquila. Sabordé en 1945, le Graf Zeppelin fut renfloué par les Russes mais coula lors de son voyage vers Leningrad.

Le Graf Zeppelin aurait pu être opérationnel en 1941 si sa construction (ou les ordres pour celle-ci) était allée dans ce sens. Hitler ne croyait pas aux porte-avions !

Note historique sur les Cuirassiers "Scharnhorst" et "Gneisenau"

Les deux cuirassiers étaient bien à Brest lors des événements, mais ils étaient indisponibles pour des problèmes graves de machines. C'est encore "avec des si" qu'ils participent à différentes versions du scénario.

Note sur les corsaires allemands

Les corsaires allemands agissent camouflés en navire neutres. Ce n'est qu'au moment d'entreprendre une action belliqueuse (attaque ou fuite devant un navire allié) que ceux-ci affichent leurs véritable pavillon, se conformant ainsi à la convention de Genève. Les corsaires ne s'attaquent en principe qu'à des transports isolés en commençant par détruire leurs installations radio, soit avec un hydravion qui arrache les antennes avec ses flotteurs, soit en détruisant la passerelle et les installations radio au canon dès le début de l'affrontement.

Dans notre cas, la rencontre de navires isolés étant très improbable, le **Kormoran** se cantonnera dans un rôle de renseignement et d'assistance aux sous-marins. Dans ce dernier cas on peut lui attribuer une réserve de 20 torpilles et du fuel.



Le Repulse

Note sur les radars et hydrophones

(appareils d'écoute équipant les sous-marins)

Allemagne

- Radars sur les cuirassés et le porte-avion : portée de 25 Km en surface. portée de 50 Km en aérien (40 Km contre des avions en basse altitude).

- Détecteur de radar sur les cuirassés et le porte-avion :

détecte et donne la direction des émissions radars adverses, portée 100 Km

- Hydrophones sur les sous-marins :

portée 18 Km. Détecte au bruit un navire à 18 Km par mer calme jusqu'à force 4. Pour des mers de force supérieure à 4, il faut enlever (force de la mer - 4) x 3 à la portée en Km.

Grande-Bretagne

- Radars sur les cuirassés, porte-avions et croiseurs lourds :

portée de 40 Km en surface.

portée de 100 Km en aérien (50 Km contre des avions en basse altitude).

- Hydrophones sur les sous-marins :

portée de 12 Km. Pour des mers de force supérieure à 4, il faut enlever (force de la mer - 4) x 2 à la portée en Km.

- Asdic sur les destroyers, destroyers d'escorte et corvettes (britanniques et F.F.N.L.).

Caractéristiques des navires britanniques

nom	armements	portée	longueur x largeur	vitesse	points	taille
Cuirassés						
Hood	VIII 380 XII 140 VIII 102aa XXIV 40aa + XX mtaa + IV T533	32000 (30°) 16200 (30°) 19500 m	262 x 32	31n	79,6	1
Prince of Wales King George V	X 356 XVI 133aa XXXII 40aa + XVI mtaa + 4 Walrus (1 catapulte)	37000 m 23400 m	227 x 31	28n	95,7	1
Repulse Renown	VI 380 XII 102 VIII 102aa XXIV 40aa + 4 Walrus (1 catapulte)	32000 (30°) 12500 m 19500 m	242 x 27	30n	63,3	1
Rodney	IX 406 XII 152 VI 120aa XXVIII 40aa + XV mtaa	42000 m 22500 m 15200 m	201 x 32	22n	85,4	1
Ramillies	VIII 380 XII 152 VIII 102aa XVI 40aa + VIII mtaa + IV T533	32000 (30°) 14700 m 19500 m	197 x 31	22n	65,3	1
Porte-avions						
Ark Royal	XVI 114aa XXXVIII 40aa + XXXII mtaa + 60 avions (3 ascenseurs)	18700 m	244 x 29	31n	44	1
Victorious	XVI 114aa XXXII 40aa + XXXII mtaa + 72 avions (2 ascenseurs)	18700 m	217 x 29	31n	45	1
Croiseurs lourds						
Suffolk	VIII 203 VIII 102aa XVI 40aa + VIII mtaa + VIII T533 + 4 Walrus (1 catapulte)	29200 m 19500 m	193 x 21	31 n	31	2
Norfolk London	VIII 203 VIII 102aa XVI 40aa + VIII mtaa + VIII T533 + 1 Walrus (1 catapulte)	29200 m 19500 m	193 x 20	32 n	22,5	2
Croiseurs légers						
Arethusa Galatea Aurora	VI 152 VIII 102aa VIII mtaa + VI T533 + 1 Walrus (1 catapulte)	22500 m 19500 m	152 x 15,5	32 n	16,7	3
Birmingham Manchester Sheffield	XII 152 VIII 102aa VIII 40aa + VIII mtaa + VI T533 + 3 Walrus (1 catapulte)	22600 m 19500 m	178 x 19	32 n	28,1	2
Hermione	X 132aa VIII 40aa + VIII mtaa + VI T533	23400 m	154 x 16	33 n	20	3
Fiji Kenya	XII 152 VIII 102aa VIII 40aa + VIII mtaa + VI T533 + 3 Walrus (1 catapulte)	22500 m 19500 m	167 x 19	33 n	23,6	2
Destroyers						
classe «A»	IV 120 II 40aa + IV mtaa + VIII T533	18000 m	98 x 9,8	35 n	1,3	4
classe «Tribal»	VIII 120 VIII mtaa + IV T533	18000 m	109 x 11	36 n	2,1	4
classe «J»	VI 120 IV 40aa + VIII mtaa + X T533	18000 m	109 x 11	36 n	1,9	4
Destroyers d'escorte						
classe «Hunt»	IV 102aa V 40aa + II 20aa + II T533	19500 m	98 x 10	25 n	1	4
Corvettes						
classe «Flower»	I 102 III 40aa + II 20aa	19500 m	61 x 10	15 n	1	5
Sous-Marins						
classe «Triton»	I 102 III mtaa + X T533 (16 torpilles)	12500 m	81 x 8	15/9 n	1,5	5
Cargos						
	I 102 II mtaa	19500 m	135 x 15	6-8 n	3,5	3
Paquebots						
	I 102 II mtaa	19500 m	150 x 19	10-12 n	5	3

Caractéristiques des navires des F.F.N.L.

nom	armements	portée	longueur x largeur	vitesse	points	taille
Contre-torpilleurs Léopard	V 130	18700 m	120 x 11	35 n	2	4
	II 75aa	14000 m				
	IV mtaa + VI T550					
Aviso-dragueurs classe «Elan»	II 100 VIII mtaa	15000 m	78 x 8,5	20 n	0,7	5
Sous-marin Surcouf	II 203 II 37aa + IV mtaa + VIII T550 + IV T400 + 1 hydravion MB411	27600 m	110 x 9	18/10 n	1,5	5



Caractéristiques des navires allemands

nom	armements	portée	longueur x largeur	vitesse	points	taille
Cuirassés Bismarck	VIII 380	36000 (30°)	240 x 36	30n	106	1
	XII 150	23000 (35°)				
	XVI 105aa	15000 m				
	XVI 37aa + XII 20aa + 6 Ar 196 (2 catapultes)					
Scharnhorst Gneisenau	IX 280	42000 m	230 x 30	31n	84	1
	XII 150	22500 (35°)				
	XIV 105aa	15000 m				
	XVI 37aa + X 20aa + 4 Ar 196 (2 catapultes)					
Porte-avions Graf Zeppelin	XVI 150	25700 m	250 x 27	32n	42	1
	XII 105aa	15000 m				
	XXII 37aa + XXVIII 20aa + 40 avions (3 ascenseurs)					
Croiseur lourd Prinz Eugen	VIII 203	36000 m	200 x 21	32n	33	2
	XII 105aa	15000 m				
	XII 37aa + VIII 20aa + XII T533 + 3 Ar 196 (1 catapulte)					
Contre-torpilleurs Z23	IV 150	23500 m	123 x 12	36n	2,8	4
	IV 37aa + IV 20aa + VIII T533					
Corsaire Kormoran	VI 150	23500 m	164 x 20	18n	10	2
	I 75	14000 m				
	IV 37aa + V 20aa + IV T533					
	320 mines + 2 Ar 196 + 1 vedette LS					
Vedette LS	120aa		12,5 x 3,3	42n	0,25	6
	4 mines autonomie : 550 Km à 30n					
S/M U26	I 105	10000 m	72 x 6	18/8n	1,3	5
	I 20aa + VI T533 (14 torpilles)					
U69	I 88	10000 m	69 x 6	16/8n	1,5	5
	I 37aa + II 20aa + V T533 (14 torpilles)					

Aviation allemande

Type	points	autonomie	vitesse maxi/croisière	fonction et charge
Bf 109E	8	660 Km	550/330 Km/h	chasseur
Bf 110	7	1100 Km	550/350 Km/h	chasseur
Ju 87B	5	600 Km	380/280 Km/h	bomb. piqué : 1 bb 500 Kg
Ar 196(*)	5	810 Km	310/270 Km/h	hydrav. reco. catapulté + 2 bb 50 Kg
Do 24	5	4700 Km	330/270 Km/h	hydrav. reco. + 1250 Kg (5 bb)
He 115	4,6	2500 Km	300/270 Km/h	hydrav. reco. + 1 T450 ou 5 bb 250 Kg
Fw 200	5,9	3600 Km	2800 Km 360/260 Km/h	2 bb 250 Kg seulement 2 bb 500 Kg + 2 bb 250 + 12 bb 50
He 111	6,4	2000 Km	450 Km 425/330 Km/h	500 Kg de bb seulement bomb. : 2800 Kg de bb
Fi 167(**)	4,3	900 Km	325/250 Km/h	bomb. torpil. ou piqué : 1 T450 ou 1 bb 250 Kg + 4 bb 50 Kg

* : Il n'était pas rare de voir les arado 196 utilisés en chasseur contre des avions plus lents (Walrus, Sunderland, Swordfish, Catalina). C'est la raison des 2 canons de 20 mm dans les ailes.
 ** : Le Fi 167 a été étudié spécialement pour le Graf Zeppelin, du fait de l'abandon de celui-ci, il resta à l'état de prototype. Il aurait pu être opérationnel en même temps que le porte-avions.
 Les Me 109E et les Ju 87B du PA sont modifiés pour pouvoir apporter sur celui-ci.
 Ils sont donc les seuls à pouvoir y apporter (avec les Fi 167 bien sûr).

A propos du pétrole Anglais...

Les forces anglaises G, H, I et J(*) sont en mer depuis un certain temps et ont donc dépensés pas mal de carburant. Pour simuler ce problème on peut appliquer la règle suivante :

Tous les navires d'escorte (destroyer ou corvette) ont 72 heures de carburant pour le combat si ils sont détachés contre les forces allemandes. Passez ce temps ils doivent regagner le port Anglais le plus proche à la vitesse de 12 n.

S'ils passent alors à portée de tir torpille d'un sous-marin, celui-ci voit ces chances de toucher augmenter de 25% (exemple : au lieu de torpiller à 24%, un sous-marin torpillera avec 30%, le bonus de 6% est dû à la majoration de 25%), les navires anglais ne peuvent pas engager la chasse, ni porter secours aux bâtiments touchés sous peine de tomber à court de fuel en pleine mer (les navires n'ont même pas assez de gasoil pour effectuer les crochets habituellement effectués pour dérouter les U-boots, ce qui explique les bonus de ceux-ci).

Si les navires restent en escorte des convois, il n'y a pas de problème d'autonomie.

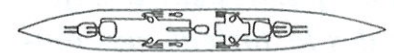
* : uniquement si les bâtiments sont anglais, les F.N.F.L. ont pris leurs précautions avant le départ et ont assez de "bibine" pour la campagne du Pacifique s'il le faut !
 (Ceux qui pensent cette règle "chauvine" n'ont pas tort, mais qu'ils se souviennent de Mers El Kebir et prennent une minute de silence à la mémoire de cette bavure,
 Vincent GAIFFE.)

Action des services secrets anglais

Les anglais possèdent des agents en France occupée (la résistance), principalement à Brest. Ceux-ci envoient tous les soirs à 21h un rapport sur les mouvements navals de la base. Cependant ces agents peuvent être pris, trahis, retournés, le réseau peut être démantelé, les messages peuvent être impossibles ou trop risqués à envoyer, bref les aléas de la trépidante vie d'espion. Les mouvements résistants en place ne sont pas en mesure de saboter mais bien placés pour renseigner. Ces actions peuvent être simulés par l'arbitre...



flipper



Aviation britannique

Type	points	autonomie	vitesse maxi/croisière	fonction et charge
Skua	5	1100 Km	360/230 Km/h	bomb. piqué : 1 bb 250 Kg
Fulmar	6,3	1280 Km	430/280 Km/h	chasseur + 2 bb 100 Kg
Hurricane	7,1	800 Km	550/350 Km/h	chasseur
Swordfish	3,1	880 Km	220/170 Km/h	bomb. torpil. : 1 T450 ou 3 bb 250 Kg
Walrus	3	960 Km	220/150 Km/h	hydrav. reco.
Sunderland	7	4800 Km	340/220 Km/h	hydrav. reco. + 900 Kg de bb
Catalina	4,6	4800 Km	300/180 Km/h	hydrav. reco. + 4 charges ASM
Wellington	6	1950 Km	400/260 Km/h	bomb. : 2000 Kg de bb
MB411	2,5	650 Km	190/130 Km/h	hydrav. reco. (montage/démontage : 30 mn)

Vincent GAIFFE,

L'amiral du Cercle de Stratégie.

(Série dirigée par Benoît MARCONNET depuis 1983.)