

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

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

I - Contexte historique et présentation du scénario.

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

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

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

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

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

Ainsi, par exemple :

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

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