

J'ai retrouvé dans mes archives un post publié sur Campaign France en 2009 ou 2010 qui ne figure pas dans les fichiers mis en ligne.

## **Comment réussir un débarquement ?**

Dans AE la victoire s'obtient en s'emparant des bases ennemies. Nombre de conquêtes ne s'obtiennent qu'avec des débarquements. Les débarquements sur les atolls sont les plus meurtriers pour l'assaillant car il n'y a aucun modificateur de terrain.

Il peut arriver qu'un débarquement mal préparé tourne au fiasco intégral avec la perte d'un régiment, brigade voir d'une division en face d'effectifs nettement inférieurs.

Voici quelques conseils pour mettre tout les atouts de votre côté et vous aider dans ce type d'opérations très délicates qui présentent le maximum de risques. Une opération combinée amphibie ne se monte donc pas à la légère.

Il faut savoir que pendant les 1ers mois à partir de décembre 1941 les Japonais bénéficient d'un bonus de débarquement équivalent à un niveau de préparation 100. Pendant les 1eres phases de la guerre le joueur japonais peut donc s'affranchir partiellement de ces conseils.

### **1/ reconnaître soigneusement l'objectif et la nature des défenses auxquelles vous serez confronté.**

Il est important d'avoir une estimation aussi précise que possible de l'effectif des défenseurs, de leur artillerie. La présence de champs de mines doit être aussi connue avant l'invasion. Certains défenseurs astucieux, s'ils anticipent une attaque, peuvent amener des renforts qui n'auront pas été repérés par les reconnaissances. Dans certains cas il ne faudra pas hésiter à changer ses plans et renoncer à l'invasion projetée s'il s'avère que l'objectif est trop bien défendu. La stratégie de contournement et d'isolement sera alors la meilleure solution. Un niveau de préparation des unités au niveau 100 favorisera bien évidemment la réussite du débarquement.

### **2/ organiser une campagne de bombardements navals et aériens pour réduire les défenseurs.**

Le principal effet des bombardements est de désorganiser la défense (disruption), de réduire quelque peu les effectifs, de fatiguer les défenseurs. Un effet secondaire, mais qui est d'importance, est d'endommager le port et la base aérienne. Les unités de génie seront forcées de réparer les dégâts. Elles ne pourront alors plus continuer à travailler à l'amélioration des fortifications et consommeront des points de ravitaillement. Par contre un supply hit ne détruira que 1% des stocks de ravitaillement disponibles. Une campagne de bombardement de plusieurs semaines affaiblira le défenseur mais à contrario l'expérience des unités bombardées va augmenter et le défenseur aura connaissance de votre objectif avec toute latitude pour prendre des contremesures.

### **3/ préparer soigneusement sa force de débarquement :**

3 astuces : (ces 3 règles d'or ne sont ni plus ni moins que les clés de la réussite du D Day en Normandie)

- prévoir un rapport de force de 3 contre 1 au minimum, d'où l'importance des reconnaissances pour bien estimer l'importance de l'opposition ennemie.
- être capable d'amortir en partie l'effet de l'artillerie côtière qui peut être dévastatrice sur les navires de débarquement. Il s'agit d'inclure dans la force de débarquement au milieu des transports des croiseurs lourds qui attireront sur eux le feu de l'artillerie côtière. Ils seront capables de riposter aux tirs et de réduire en partie cette artillerie. Ces navires ne sortiront pas indemnes de ces échanges et prendront des points de dégâts système. Mais c'est le prix à payer pour éviter que vos transports de troupes soient la seule cible et coulent. Une possibilité est d'inclure des vieux cuirassés plus résistants. Il faut assigner une mission escorte à l'escadre d'invasion pour inclure ces navires.

- Pour prendre une base bien défendue il faut recourir à une shock attack. Le niveau de fatigue des attaquants montera alors très vite, affaiblissant leur puissance. Il faut donc saisir la base le plus rapidement possible. La force d'invasion doit contenir des unités d'infanterie mais l'ajout de chars, d'artillerie, d'unités de génie et de soutien comme un QG est un plus. Il faut être capable de débarquer en une seule journée la force d'invasion avec son ravitaillement. C'est le point le plus délicat qui demande une préparation soignée dans la constitution de la flotte qui va transporter la force d'invasion.

Un navire est capable de débarquer 1000 points de chargement par jour. Pour débarquer en une seule journée une division de Marines qui a une capacité de charge de 24 000 points il faut donc 24 AP ou 35 LST.

Prévoir une marge de sécurité supplémentaire de 25 % ce qui au final donne 30 AP ou 44 LST.

Ne jamais charger de troupes destinées à un débarquement dans des AK ! Les AK ont une vitesse de déchargement plus faible.

Attention ! Un débarquement doit toujours commencer pendant la 1re phase de mouvement naval, donc en pleine nuit ou au petit matin, pour bénéficier d'une autre phase de débarquement pendant la matinée. L'attaque aura lieu pendant la phase terrestre intervenant en fin de journée. L'escadre ayant le n° le plus faible bénéficie de la priorité dans les débarquements. Une 2eme flotte de débarquement avec un n° plus élevé sera parfois incapable de débarquer l'intégralité de son chargement en une journée.

Le débarquement du ravitaillement a lieu au rythme de 200 points par phase et par navire soient 400 points par jour. Cependant le supply ne débarque pas pendant la 1re phase de D Day. Une division de Marines a besoin au repos de 1200 points de ravitaillement par jour. En attaque la même division a besoin du double.

Pour débarquer 2400 points de ravitaillement pendant la seule 2eme phase de D Day il faut donc 12 AK pour couvrir les besoins de cette division. Une autre façon d'opérer est de charger le ravitaillement dans les AP. Dans ce cas chaque AP ne devra pas alors contenir plus de 400 points de charge en troupes, le reste de la cargaison sera constitué de ravitaillement. Votre flotte pour transporter votre division de Marines devra alors comprendre 60 AP ! L'avantage d'une telle disposition est de limiter les pertes en hommes lorsqu'un transport coule victime d'une mine ou de l'artillerie côtière.

Faute de ravitaillement vous verrez un message apparaître sur votre écran : « division wiped out », ce qui est la catastrophe des catastrophes. Dans des cas favorables ce sont les unités du défenseur qui seront « wiped out » par manque de ravitaillement. Cela voudra dire que

vosre stratégie de blocus et de réduction des stocks de ravitaillement du défenseur par votre campagne de bombardement a pleinement réussi.

En conclusion ce qu'il faut retenir est qu'il faut prévoir beaucoup de navires pour réussir une invasion.

Une opération amphibie entraînera inévitablement des pertes importantes en hommes et navires. Il faut faire en sorte que ces pertes soient largement compensées par la prise de l'objectif.



