

Que faire au lendemain de Pearl Harbor ?

La carte de AE est si vaste et le nombre d'unités tellement important que le joueur allié au lendemain de Pearl Harbor peut être saisi par un sentiment de découragement tant la tâche qui l'attend pour mettre en ordre de bataille ses armées peut lui paraître insurmontable.

Voici quelques idées qui pourront peut être l'aider à orienter et clarifier ses actions pendant les premières semaines de la campagne.

Pour simplifier un tour de jeu toujours décomposer les actions par zone géographique. Ne pas passer à une autre zone tant que le tour concernant une zone n'est pas complètement terminé.

La raison pour laquelle une TF a été formée peut être oubliée après 2 ou 3 tours tant les formations navales sont nombreuses sur la carte. Il est possible désormais d'affecter un nom à une escadre. Il est conseillé d'utiliser cette option si pratique en baptisant vos formations avec le nom de leur destination ou par le nom de l'opération à laquelle la TF participera.

(Par exemple op Tornado avec TF Tornado I, TF Tornado II...)

Maintenant quelques idées pour les premiers tours:

Côte ouest de l'Amérique du Nord:

Embarquer toutes les unités sans commandement restreint sur la côte ouest (Base force, DCA, génie, base aérienne, aviation, infanterie, artillerie) à destination de Pearl Harbor comme hub et base de transit, puis de là sur d'autres destinations. Si la route de Pearl Harbor ne paraît pas sûre la route du Pacifique sud doit être empruntée. Il faudra alors s'assurer d'avoir des pétroliers ravitailleurs dans le convoi pour éviter de tomber en panne sèche en pleine mer.

Etant donné la longueur des voyages il n'est pas conseillé de transporter les unités en mode combat sur des amphibious TF à travers le Pacifique. En effet plus le voyage est long et plus le mode de transport est inconfortable, plus les unités arriveront disruptées. D'autre part une TF amphibious utilisera beaucoup trop de navires. En décembre 41 les Alliés n'ont pas assez de moyens de transport.

Il faut donc créer des TF de transport avec des troupes voyageant de préférence dans des AP avec leur matériel dans des AK. Ne pas oublier de passer les unités en mode stratégique pour bénéficier de ce type de transport. Créer des convois avec des navires ayant des vitesses homogènes. Il est dommage de plomber la vitesse de navires donnant 18 nœuds avec des cargos incapables de filer plus de 10 nœuds.

Les convois devront être lourdement escortés. A AE un navire naviguant sans escorte est un navire mort. Les sous-marins à AE ont le don de renifler un cargo isolé à plus de 3 hex et de foncer dessus pour l'achever. Ne pas hésiter à incorporer dans l'escorte des croiseurs, seuls capables de s'opposer efficacement aux raiders japonais positionnés dès le début des hostilités dans le Pacifique sud.

Les unités aériennes non immédiatement transférables doivent être mises en entraînement intensif.

Les petites unités côtières (YP, AM) incapables de réaliser un voyage transocéanique doivent constituer des petites TF en mission ASW et surveiller les côtes conjointement avec des avions placés en mission ASW + naval attack.

Constituer des convois de cargos rapides et de pétroliers disposant d'une grande autonomie pour ravitailler l'Australie. Les autres cargos plus petits constitueront des

convois pour ravitailler les bases plus proches.

La pénurie d'escorteurs est forte en décembre 41 dans le camp allié. Faute de mieux utiliser les destroyers les moins performants dans ce rôle (les 4 pipers deck).

Une fois la pénurie d'escorteurs passée il peut être intéressant de convertir ces vieux DD en DE qui seront plus efficaces pour contrer les sous marins ou en APD pour réaliser des débarquements commandos sur des bases ennemies mal gardées.

Pacifique:

L'objectif est de former une chaîne de bases entre les USA et l'Australie. La route passe par Noumea, Suva, Canton, Christmas, Johnston, Papeete, Fidji de manière à pouvoir faire transiter des avions et des navires entre Pearl Harbor et l'Australie en utilisant ces bases comme relais.

Ne pas oublier de renforcer aussi Midway dès que possible.

La règle limitant à 6000 hommes l'entassement sur des îles ou atolls sans payer de pénalités réduit les possibilités de défense. Le Japonais, pendant les premiers mois de la guerre, est capable de capturer tout ce qu'il veut dans le Pacifique. Attention donc à ne pas installer de bases sur des atolls trop exposés. Le risque est de perdre prématurément des unités précieuses qui représentent un gros investissement en logistique pour les avoir amenées à pied d'œuvre.

Ne pas oublier de tenter d'extraire le dragueur de mine Penguin du guêpier dans lequel il est fourré : Guam

Donner une destination finale au gros convoi de troupe naviguant dans le sud Pacifique avec comme seule escorte un CA américain.

L'emploi des PA américains pendant les 1ers jours de la guerre est délicat. 2 opèrent au début des hostilités dans le centre Pacifique : Lexington et Enterprise. Chercher à attaquer le KB est une pure folie. Plusieurs options sont possibles :

Tenter de s'opposer au débarquement des Japonais à Wake et récupérer la précieuse escadrille de Wilcats qui y stationne. (Option risquée)

-Contre les débarquements japonais au sud de Kwajalein. (moins risqué)

-Ne rien faire et rejoindre par une route détournée le Saratoga qui se trouve à San Diego au début des hostilités. (la sécurité)

- Gagner l'Australie pour protéger l'île et sa côte nord avec le risque de se retrouver en panne de fuel ou d'assécher les réserves très limitées du pays en carburant.

Philippines:

Le choix pour les philippinos-américains consiste à défendre Manille ou d'axer la défense sur Clark Field et Bataan.

L'évacuation de 3 bases forces rattachées au commandement non restreint «Asiatic Fleet » disposant de support naval est à envisager (Manille, Bataan, Cebu)

L'évacuation du QG naval « asiatic fleet » comptant 100 squads de support logistique est possible sur des navires de surface à condition de choisir le créneau favorable.

L'évacuation des B17 trop exposés est impérative mais il faut dépenser des points politiques.

Australie:

L'île continent au début des hostilités manque de tout. Elle n'a pas un seul chasseur décent, juste des Wirraways avec des pilotes non entraînés. Elle dispose tout au plus de 2 destroyers.

Les troupes sont constituées de bleus avec un moral très bas. Quelques rares unités de la taille d'un bataillon sont des troupes d'élite, de type commandos. Très peu d'unités peuvent sortir d'Australie sans dépenser de points politiques.

La tâche est immense pour transformer l'Australie en nation en guerre.

Pour remédier à la situation il faut commencer par former des convois avec de gros cargos et pétroliers pour récupérer du supply et fuel au Cap en Afrique du Sud.

Envoyer de plus petits navires pour récupérer fuel et ravitaillement à Java.

Mettre en défense la côte nord et surtout Darwin en ravitaillant et renforçant cette base.

Renforcer Port Moresby avec les unités rapatriées de Rabaul, Laë, Kavieng.

Evacuer les bases nord de la Nouvelle-Guinée qui sont condamnées quoiqu'il advienne. Une défense bien organisée peut toutefois mettre en échec les Japonais pendant quelque temps devant Rabaul mais les défenseurs seront perdus.

Récupérer les navires néo-zélandais et les intégrer dans des TF interalliées.

Indes néerlandaises:

L'évacuation des ressources, ravitaillement, fuel, pétrole est à organiser avec les nombreux navires stationnés dans ces îles en les dirigeant sur l'Australie. Le repositionnement des bases et troupes de génie de la KNIL est à considérer mais ces retraits ne doivent pas s'opérer en affaiblissant la défense de Java qui doit être menée avec la plus grande vigueur. La construction de fortifications doit être menée partout où les Japonais sont susceptibles de débarquer.

L'aviation néerlandaise constitue une force appréciable quoique pas assez entraînée. Elle représente malgré tout une menace pour toute force de débarquement japonaise dont la protection aérienne n'est pas assurée.

Rassembler les navires de guerre disponibles dans le secteur en 2 TF et commencer à contrer les Japonais.

Envoyer les sous-marins hollandais et britanniques patrouiller entre Saïgon et la Malaisie. Réserver les sous-marins US pour des patrouilles au nord de Luzon ou au large de Camrah Bay.

Asie du sud est:

La défense de la Malaisie est mission impossible car les défenseurs sont menacés en permanence d'être contournés et encerclés. Le repli par paliers sur Singapour s'impose donc.

Une division britannique de bonne qualité et plusieurs brigades indiennes sont embarquées dans des convois en route sur Singapour. Leur destination finale doit être déterminée avec soin car leur positionnement sera décisif pour la suite des opérations conduites par les Alliés sur ce théâtre. Plusieurs options sont envisageables:

- renforcer les frontières de l'Inde. La qualité des unités stationnées en Inde est encore plus catastrophique que celle des unités australiennes si bien que le joueur ne peut pas compter sur elle pour organiser sa défense. Il faut au moins un an pour

mettre à niveau ces unités tant en expérience, que moral et effectifs.

- renforcer la Birmanie (option risquée car les unités peuvent être mises en danger)

Quelque soit le choix retenu renforcer Imphal.

- Renforcer Java pour mettre en échec les Japonais s'ils n'ont pas prévu suffisamment de moyens pour s'emparer de l'île.

Ces mesures devraient permettre d'organiser une défense honorable et des points d'arrêt à l'offensive japonaise. L'heure de la reconquête est encore loin et Mac Arthur ne reverra pas Manille de sitôt.

Micke

<http://www.campaigns-france.org/index.php>