



Ci-contre. Les unités de l'Axe ont réussi à retarder la prise de Palermo et s'apprêtent à manœuvrer à toute vitesse vers Santo Stefano, en utilisant la route côtière, pour boucler les défenses autour de l'Etna.

ficile, montagneux, fortifications, défenses de l'Etna, etc.).

## LE DÉBARQUEMENT

La bataille débute avec le Tour « 0 » : le débarquement. Le temps n'est pas favorable mais les Alliés auront le support aéronaval (qui donnera un bonus au combat). Trois divisions américaines doivent attaquer les zones de Licata (V), Gela (AA) e Scoglitti (GG) et sont appuyées par un Régiment de Rangers et un de Para. A leur droite trois divisions britanniques et une canadienne débarquent à leur tour sur l'extrémité sud/est de l'île (zones VV-XX-YY-ZZ) près de Siracusa. Elles aussi sont appuyées par une Brigade de Para et deux Bataillons de Rangers.

Les Paras sont largués en premier dans des zones côtières pour supporter l'attaque des

# SICILE 1943

## Opération Husky

**O**K boys, let's go an take it! cria le lieutenant Parker en sortant de son LCM en face de la petite ville sicilienne de Gela, et il se lança vers la plage, suivi par ses hommes. C'était le début de l'invasion alliée de la Sicile.

PIETRO CREMONA ET  
SIMONE POGGI

Husky est le sujet du jeu inséré dans le numéro 101 de VaeVictis. La carte couvre l'intégralité de la Sicile divisée en « zones ». L'échelle du jeu est opérationnelle et les unités sont généralement des divisions et des brigades, avec quelques pions au niveau de la compagnie ou du bataillon.

Chaque zone sur la carte est identifiée par une ou deux lettres et par un numéro encadré qui donne la valeur défensive du terrain : la plupart des zones sont connectées aux autres par une route, mais on trouve aussi des zones difficiles à traverser à cause du terrain montagneux ou même impassable, comme celle de l'Etna. Au début de la bataille les unités de l'Axe sont placées dans des zones bien définies à l'intérieur de l'île et les zones de la côte sud sont protégées par des faibles unités italiennes de défense côtière. C'est exactement ici que les Alliés doivent débarquer : leur but est de chercher non seulement à prendre l'île, mais aussi d'essayer de détruire le plus possible des unités de l'Axe.

Certaines zones seront l'objectif principal de l'offensive Alliée car elles donnent des Points de Victoire (PV) si capturées : sur la partie Ouest de l'île nous avons Trapani (1 PV) e Palermo (2 PV), au Centre nous avons Enna (2 PV) qui est la charnière du jeu et à l'Est nous avons Siracusa (1 PV), Catania (2 PV) e Messina (3 PV). Le joueur allié gagne

la partie s'il arrive à accumuler 12 PV. Sachant que Palermo et Catania peuvent donner 1 PV supplémentaire si elles sont prises avant la fin du tour 5 et 1 PV en moins après la fin du tour 6 et que Messina aussi donne +1 PV avant le tour 9, on peut arriver à gagner de 8 à 14 PV si on capture toutes les villes... à toute vitesse, mais il est assez difficile d'y arriver car l'Axe adoptera une stratégie de défense en profondeur, en utilisant le terrain, pour retarder l'avancée (inexorable, bien sûr) des Alliés.

Il faudra donc chercher de mettre hors combat un certain nombre d'unités ennemies (+1 PV pour chaque perte des divisions allemandes) sans subir trop de dégâts (-1 PV pour chaque perte aux divisions alliées) avant la fin du Tour 10.

Chaque pion division ou brigade possède 3 valeurs : le Potentiel de Combat de l'unité à plein potentiel, celui pour l'unité ayant subi une perte et une valeur de « qualité ». Si cette dernière est inscrite dans un bouclier cela signifie que l'unité a un bonus de capacité blindée. Les unités plus petites n'ont qu'un seul potentiel de combat. Les divisions plus importantes (cinq américaines, dont une blindée, quatre britanniques, une canadienne et deux allemandes) ont aussi un pion « réduit » qui remplacera l'unité dès qu'elle aura subi deux pertes. Le verso de chaque pion (de couleur plus claire) sert à indiquer que l'unité est « fatiguée ».

Les combats sont exécutés en utilisant une table qui prend en compte non seulement le rapport de forces, mais aussi tous les bonus/malus tactiques (unité blindée, différence de qualité, support aéronaval, etc.) et du terrain (dif-

divisions principales : pour chaque unité on lance 2D6 (deux dés à 6 faces) et on vérifie si l'unité arrive en ordre sur le terrain (36 %), si elle est dispersée et fatiguée (36 %) ou si elle est perdue (28 %) et ne participera donc pas à la bataille.

Les divisions alliées débarquent chacune dans leurs zones, mais avant de pouvoir arriver au contact de l'ennemi subissent les tirs des unités côtières italiennes. On lance donc 2D6 pour chaque unité et on vérifie si tout se passe bien (18 %) ou si l'unité prend une perte « provisoire » (45 %) que sera retirée à la fin du tour (et donc ne donnera pas de PV négatifs) ou enfin si elle sera « fatiguée » ET aura en plus une perte provisoire (37 %).

Presque toutes les zones côtières de la Sicile ont une valeur défensive de 3 à 4 Points de Force (PF) qui est à prendre en compte seulement si une unité côtière italienne est aussi présente dans la même zone.

Finalement les divisions entrent en contact avec l'ennemi sur les plages et des combats ont lieu. Le joueur allié devra prendre en compte le fait d'avoir presque toutes ses divisions avec une perte provisoire et même quelques-unes de fatiguées. En sachant que le joueur de l'Axe doit effectuer une contre attaque à la fin du tour « 0 », il est sage d'envoyer les paras et les rangers dans les zones les plus à risque pour améliorer le rapport de forces : AA et GG pour les Américains, VV et XX pour les Britanniques.

Une attaque typique sera donc celle d'une division affaiblie (valeur 6 PF) contre une unité côtière (valeur 3 PF) soit un rapport de 2/1 (colonne 8 de la table de combat). En prenant en compte les bonus/malus on ajoutera 2-3



points de qualité (les Alliés ont des valeurs de 4 ou 5 contre 2 pour les Italiens), 1 point pour le support aéronaval et on enlèvera 1 point pour le terrain du défenseur, pour un total de 2-3 colonnes vers la droite (colonnes 10 ou 11). On lance donc 1D6 pour chaque attaque et on regarde le résultat: avec DE (déroute) ou RE (retraite) l'unité côtière est retirée (et le joueur de l'Axe la positionnera sur une autre zone côtière libre) mais avec un résultat EN (16 % sur la colonne 11 et 33 % sur la colonne 10) l'unité italienne reste sur place, les Alliés en mer et obligés d'attaquer de nouveau le tour suivant.

Il est donc impératif de cibler les zones les plus importantes avec les unités de meilleure qualité (1st et 3rd divisions pour les Américains, 50th et 51st pour les Britanniques) et le support des rangers ou des paras pour améliorer le rapport de forces, afin de ne pas risquer de rester avec les pieds dans l'eau.

Suite à la phase de débarquement le joueur de l'Axe est obligé à faire une contre-attaque: ce sera normalement la tâche de la division blindée « Hermann Göring » appuyée par la compagnie blindée TI (en zone Z). Avec 10 PF et qualité 4 elles arriveront à un rapport de force 3/2 (10 PF contre 6 PF des Américains « réduits ») mais avec +2 colonnes d'avantage (1 point pour chaque bouclier de blindé) et +1 colonne pour la « Colonna Mobile » italienne (l'Axe a un total de 9 PF « gratuits » qu'il peut utiliser dans ses combats, 1 point par combat); il peut donc arriver à la colonne 8 ou 9, avec possibilité de faire reculer l'Allié ou même de lui faire une perte (en faisant 6 avec le dé) ce qui serait très grave car cela fait perdre tout de suite 1 PV.

## LA CAMPAGNE TERRESTRE

Une fois les Alliés débarqués on commence avec la séquence de jeu normale. Une Phase administrative suivie d'une Phase de renforts (s'il y en a); d'une Phase météo, d'une Phase de supériorité aéronavale qui est normalement en faveur des Alliés sauf en cas de mauvaise météo; une phase des supports opérationnels qui donnent un bonus au combat et enfin une Phase des Mouvement et combats alliés puis de l'Axe.

Chaque unité est rattachée à son Quartier Général (et ces derniers au Commandant en Chef) et doit donc être toujours dans son rayon de communication (3 zones suivant une route ou 1 zone sans route) ce qui oblige les joueurs à maintenir leurs unités assez proches les unes des autres. Chaque division a une Zone de Contrôle (ZdC) sur les zones adjacentes. Chaque unité peut bouger d'un nombre illimité de zones si elle suit des routes mais elle doit s'arrêter quand elle entre dans une ZdC ennemie. Une unité isolée ne peut bouger que de deux zones. L'empilement dans chaque zone est de 3 unités, dont une seule division.

Les attaques ne sont pas obligatoires et se font d'une zone contre une zone ennemie à la fois. Par contre une zone ennemie peut être attaquée plusieurs fois dans le même tour. Il faudra toujours évaluer le rapport des forces (qui donnera la colonne de « base » à utiliser) et les bonus/malus de chaque combat pour arriver à la colonne finale, sur laquelle on lance



1D6. Les résultats vont de la « fatigue » à la « retraite » avec ou sans « perte » (je vous rappelle que chaque perte de division alliée ou allemande donne 1 PV à l'opposant). Il est toujours possible de ne pas retraire en échange d'une perte.

Les Divisions italiennes seront les cibles initiales du joueur allié, car non seulement elles ont des potentiels de combat inférieurs (6/3 ou 5/2 comparés aux 8/4 des divisions allemandes) et des valeurs de qualité beaucoup inférieures aux Alliés (2 ou 3 contre 4 ou 5), elles ne peuvent pas non plus entrer librement en ZdC alliée (elles doivent toujours lancer 1D6 et faire un résultat supérieur à leur valeur de qualité). Par contre faire des pertes aux Italiens ne fait pas gagner des PV au joueur allié.

Les plages du sud de l'île sont séparées de Palermo par 4-5 zones (assez bien servies en routes) et les deux Divisions du General Arisio (5-2-2): de la plage de Licata il faudra donc immédiatement attaquer Agrigento au tour 1 et puis pousser vers Palermo à toute vitesse, en traversant les zones P, M et H ou L. (Photo page précédente).

La Division italienne 6-3 du General Rossi positionnée en U pourra être aussi attaquée aux tours 1 et 2 pour créer un couloir que les unités blindées américaines devront utiliser pour encercler Enna et l'attaquer entre les tours 3 et 5.

Les Britanniques auront une tâche plus difficile car au début ils auront du mal à bien se déployer (à cause du manque de place), mais il est impératif qu'ils prennent Siracusa au plus tôt pour avancer sur la ligne TT-UU-LL-FF. Au tour 4 ou 5 ils devraient être en place pour attaquer à leur tour Enna après avoir délogé les unités ennemies de Z et EE.

Mais le plus difficile sera de « passer » la ligne de défense de l'Etna et Catania: le front après le tour 5 ou 6 sera en effet très réduit pour l'Axe et la zone de l'Etna (qui n'est pas franchissable) est un très bon point d'appui où les troupes italiennes et allemandes pourront préparer ici une bonne défense pour les tours 7, 8 et 9. (Photo ci-dessus)

Ci-dessus. Tout est prêt pour retraire vers Messina, mais les Américains de la 1st Division ont avancé sur Santo Stefano (zone W) et essaient d'encercler les Allemands.

Le risque pour les Alliés est alors de prendre trop de pertes en attaquant les tranchées de l'Axe, et chaque point perdu fait éloigner la possibilité de victoire. Vers la fin de la partie l'Axe a aussi la possibilité d'évacuer ses unités par le port de Messina et donc d'éviter qu'elles soient anéanties par les attaques alliées. Une fois que la bataille est clairement perdue le joueur de l'Axe laissera donc les Italiens en arrière pour ralentir les Alliés et évacuera les Allemands pour éviter de concéder des PV faciles.

Même si le tempo de la bataille repose principalement sur les épaules des Alliés, le joueur de l'Axe ne restera pas sans rien faire pendant la partie: sa tâche est de se retirer le plus lentement possible, sans courir trop risques, en cherchant à ne pas laisser des unités isolées. Les Italiens n'attaqueront que très rarement mais ils seront utiles en défense, surtout s'ils sont appuyés par des petites unités allemandes, tant que celles-ci, avec leurs blindés, pourront être une menace constante pour l'ennemi. Et plus l'Axe se repliera vers Messina, plus il bénéficiera de lignes de liaison courtes, qui pourront lui permettre des attaques surprises sur des unités alliées affaiblies (fatiguées ou réduites).

Les parties seront donc intenses jusqu'au bout. Même si les règles ne sont pas difficiles à apprendre et mettre en œuvre, il faut faire attention aux erreurs car elles se paieront cash. Il sera presque impossible de récupérer la partie une fois qu'une grosse unité sera perdue. On peut facilement jouer à *Sicile 1943* en Solo car les options de l'Axe sont toujours une conséquence « logique » des opérations alliées, comme on l'a vu plus haut.

En conclusion, voilà un jeu intéressant et plaisant, à conseiller pour initier un débutant (grâce au nombre réduit des unités et aux règles facilement assimilables, comptez entre 1 h 30 et deux heures de jeu) mais qui saura également passionner les grognards. □