

Série Combat Opérationnelle :

La Sicile : Triomphe et folie

©2000. Gamers, Inc. Tous droits réservés.

Série Combat Opérationnelle

Jeu Numéro 4-07

Concepteur de jeu : Dean N. Essig

Concepteur de jeu sur le fond et notes

historiques : Dave Demko

Concepteur de série : Dean N. Essig

Concepteur graphique et Développeur de jeu :

Dean N. Essig

Recherche : Mauro De Vita, Andrea Galliano, Steve Rothwell

Production : Sara Essig

Testeur de jeu principal et correction : Perry Andrus

Testeur de jeu et correcteur : Perry Andrus, Spiro Akritidis, Jim Daniels, Mauro De Vita, Dean Essig, Don Evans, Andrew Fischer, Keith Fortner, Owen Fuller, Karl Gruber, John Kisner, Ethan McKinney, Rod Miller, Paul Wegner, Ray Werts, Dale Woods, Tony Zbaraschuk

Traduction : Tonoli pascal (Lovecraft67)

Table des matières

Page	Objet
1	1.0 Règles spéciales générales
3	2.0 Règles spéciales de l'Axe
5	3.0 Règles spéciales Alliés
7	4.0 Variantes mineures
	5.0 Scénarios
	5.1 La Contre-attaque de Gela
8	5.2 Le Pont de Primasole
9	5.3 En route vers Palerme
10	5.4 La campagne de Sicile
12	5.5 Après les atterrissages...
15	5.6 Début de campagne le 14 juillet
20	5.7 Patton change de direction !
23	5.8 En allant à Messine
26	Carte de reconstructions
27	Liste des pions
29	Pour davantage de lecture... Les notes de conception
30	Les notes historiques
35	Ordre d'arrivée de l'Axe
36	Ordre d'arrivée Alliés
37	Tables spécifiques de jeu

Sont Inclus dans une Copie complète de

Sicily :

- 1 x Boite
- 1x Règle de Série OCS (v3.0)
- 2x Livrets de tables et de diagrammes (v3.0)
- 1x Règle Spécifique du Jeu
- 2x Dés (un rouge, un blanc)
- 2 x Carte de 56 x 84
- 4x Planches de 280 pions (Incluant 2 planches identiques de marqueur)
- 1x Planche de 140 pions
- 1x Carte d'Enregistrement
- Un Assortiment de prospectus de Publicité (que nos correspondants aiment à mourir...)

S'il vous manque quelque chose contactez-nous. S'il y a quelque chose en trop, joyeux Noël !

Introduction

La Sicile est le 7ème jeu dans la *Série Combat Opérationnelle*. Il se distingue de la série car il est le premier à utiliser l'échelle de 4 km par hex et est le premier à couvrir une opération majeure de débarquement amphibie.

En comptant le nombre de navires, le débarquement de 1943 en Sicile est la plus grande invasion amphibie dans l'histoire. Le jeu est un combat difficile pour les deux côtés. Tandis que le joueur Alliés a une charge de travail plus difficile dans la planification de l'invasion, le problème de l'Axe est une défense active suivi d'un effort de combinaison pour tenir aussi longtemps que possible tout en prenant le moins de pertes allemandes possible. À première vue, il semble évident que le joueur le plus expérimenté doit jouer les Alliés, mais au lieu de cela une compétence supplémentaire est nécessaire du côté de l'Axe. Appréciez !

1.0 Règles spéciales générales

1.1 Publication des échelles

C'est le premier jeu OCS à utiliser l'échelle de 4 km par hex (au lieu d'échelle habituel de 8 km par hex). Pour cela quelques changements sont nécessaires :

1) Chaque tour représente 1/4 d'une semaine au lieu d'une 1/2 semaine. Ceci maintient l'ensemble du système standard d'allocations terrestres de mouvement et les coûts de point de mouvement. Le rayon des unités aériennes a été doublé (pour refléter la distance brute) comme ils ne sont pas affectés par le changement d'échelle du temps.

2) Le combat demeure le même, excepté que cette échelle réduite augmente le nombre d'hex nécessaire à prendre pour capturer une quantité spécifique de terrain. Ceci réduit les effets des barrages et des combats individuels.

3) Quelques fonctions d'OCS exigent 1 RE ou des unités régimentaires pour exécuter. Dans tous ces cas, deux bataillons d'infanterie égalisent le 1 RE ou le régiment requis.

4) Tous autres régimes de consommation, distances d'attrance, distances de déplacement, interception et distances d'interdiction, limite d'empilement, les tables et les modificateurs restent les mêmes.

5) Les distances d'artillerie demeurent semblables au jeu à l'autre échelle. Ceci élimine partiellement l'emplacement variable bâti dans l'échelle régulière due au temps disponible diminué et porte les distances de jeu plus près de leur contre-parties techniques, mais laisse toujours une certaine flexibilité d'emplacement.

6) La construction peut seulement être faite sur des tours avec une pleine barre sur le disque de tour (pas ce avec la petite boîte blanche) et ont un symbole « pick-n-shovel ». **Exception :** La démolition et la réparation de port peut être faite sur n'importe quel tour.

Note du Concepteur : D'autres effets du système (ceux mesuré en « hex ») restent intacts. Le raisonnement est simple, ces activités se produisent à une distance entre « proche » et « loin » basé sur les perceptions des commandants impliqués ; ce n'est pas une distance spécifique. En d'autres termes, ce qui est considéré être « loin » change de théâtre à théâtre : 16 km veut dire une chose pour un commandant en Normandie ou en Sicile, mais c'est quelque chose de bien différent pour un en Ukraine.

1.2 Météo

La météo était extrêmement bonne pendant cette campagne. En tant que tels, il n'y a pas de table de la météo, le temps permet toujours le vol.

1.3 Notes du terrain

1.3a Pistes. Il y a trois types de « route » : Primaire, Secondaire, et Pistes. L'utilisation de la « route » inclut chacune des trois.

1.3b Chemins de fer. Le filet de chemin de fer sicilien est très limité. L'interdiction aérienne Alliés a empêché son utilisation effective par l'Axe. Les Alliés n'ont aucune capacité Td'utilisation des chemins de fer jusqu'au 29 juillet 43 (quand un Bn d'Opérations ferroviaires US arrive). L'Axe peut utiliser les chemins de fer pour la trace de ravitaillement, mais n'ont pas de capacité de rail. Les Alliés peuvent utiliser n'importe quelle ligne de Rail capturé (chaque fois qu'une unité Alliés capable d'attaque était la dernière à se déplacer par l'hex) pour la trace de ravitaillement, aussi le 29 juillet 43, ils obtiennent une Capacité de Rail de 2.

Les hexs de Rail ne peuvent pas être endommagés.

1.3c Marqueurs de mille. Les routes Tprimaires aboutissant à partir de Messine sont identifiées par des marqueurs de mille chaque 10 hexs. Ceux-ci marquent le nombre d'hex pas les PMs. Ceux-ci n'ont aucun effet excepté d'aider à compter plus vite.

1.3d Les hexs d'écoulement de la lave. Aucune construction n'est permise dans ces hexs.

1.3e Hexs de ville et construction de base aérienne. Les hexs de « ville » sur la Sicile qualifient la disposition de la règle de série (15.1c) pour l'interdiction de la construction de base aérienne.

1.4 Unités d'extension

Aucun côté ne peut produire d'unités d'extension de chariot ou de camion.

1.5 BoxT de réserve hors-carte

Les deux côtés ont un nombre de Box de réserve hors-carte, qui :

- permettent à des renforts d'entrer
- sont toujours dans la trace de ravitaillement (ceci inclut les Box de ralliements navals Alliés)
- contiennent le nombre de terrains d'aviation indiqués et ont assez de ravitaillement pour que ces terrains d'aviation opèrent le réapprovisionnement à pleine capacité

Ceux avec un Box hors-carte pour les unités terrestre contiennent aussi :

- un QG nominal pour reconstruire des unités
- contiennent un dépôt nominal infini de ravitaillement qui peut être tiré sur, par l'ensemble des transports disponibles.

1.5a Mouvement hors-carte. Les unités qui commencent la Phase de Mouvement dans un Box de réserve peuvent se déplacer sur la carte. Le déplacement des unités aérienne vers ou des Box selon 1.5b et 1.6. Voir également les règles navales (3.4) pour le mouvement des navires. Les unités peuvent être tenu indéfiniment dans la zone hors-carte. Les unités terrestre peuvent seulement être placées dans un Box-carte qui a un Box d'unités terrestre.

1.5b Bases aériennes hors-carte. Le nombre de bases aériennes hors-carte et leurs niveaux sont montrés dans les Box eux-mêmes. Les unités aériennes peuvent transférer d'un Box hors-carte vers n'importe quel autre Box hors-carte. Pendant les transferts, la distance n'est pas une sortie, déplacez l'unité et inactivez-la dans le nouveau Box.

1.5c Centres de remplacement. Chaque Box hors carte a un QG nominal. Les unités Alliés **ne peuvent** pas être reconstruites sur la Sicile et les repls Alliés ne peuvent pas se déplacer sur la carte. Ils doivent être maintenu (et utilisé) dans les Box.

1.5d Activité de l'ennemi. Seul les unités d'un côté peuvent entrer ou affecter leur propre Box de réserve hors-carte.

1.6 Points d'Entrée Aérien

1.6a Points d'Entrée Aérien (AEP). Le long de la côte sont de nombreux points d'entrée aérien (AEP). Ce sont des hexs où les unités aériennes peuvent intervenir à partir des Box de réserve. Chaque AEP indique la distance de chaque Box de réserve d'où il peut être accédé. Pour se déplacer d'un Box de réserve à un hex d'AEP, utilisez la distance énumérée (si cette distance est trop grande, appliquez 1.6c ou le voyage ne peut pas être effectué). Lors de la sortie d'un AEP (ou l'AEP interpolé, voire 1.6b), les conditions de vol en ligne droite sont en effet avec l'AEP comme point de départ.

Suivant la côte et le raccordement des AEPs est la ligne d'AEP. Cette ligne est utilisée pour interpoler les AEPs additionnel en accord avec 1.6b.

1.6b Interpolation des AEP additionnels. Vous pouvez utiliser n'importe quel hex le long de la ligne d'AEP comme une sortie d'AEP (l'hex utilisez pour entrer dans ce procédé doit être un AEP réel et imprimé ou un Box de réserve). Pour faire ceci, décidez de l'hex exact devant être utilisé comme sortie d'AEP et sélectionnez n'importe quel AEP comme référence. Déterminez la distance du Box de réserve à l'AEP de référence. Ajoutez à cette distance les hexs de cette AEP de référence vers l'AEP de sortie en comptant le long de la

ligne d'AEP. Le résultat est la distance total.

Les AEP interpolés sont moins efficaces que les réels ; utilisez les réelles chaque fois que possible. Aucune interception n'est permise dans le « mouvement » des unités aériennes le long de la ligne d'AEP de la référence AEP à l'hex de sortie. (Ce mouvement est réellement fait au loin en mer et pas juste le long de la côte comme cela voudrait apparaître.)

EXEMPLE d'interpolation.

Une unité aérienne de Tunis souhaiterait entrer dans la carte de jeu à TA46.22. Il vole à l'AEP # 4 (68 hex de distance) et se décale de 3 hexs vers A46.22. Il entre en jeu dans cet hex avec 71 hexs de distance dépensés.

1.6c Transferts hors de rayon d'action d'unité aérienne. Les unités aériennes peuvent se transférer entre base en dehors de leur rayon si tout ce qui suis est vrai :

a) La distance traversée n'est pas 2x plus grande que le rayon d'action de l'unité aérienne et l'unité aérienne commence à une base et termine à une autre base (les transferts entre Box de réserve ignorent la distance),

b) l'unité aérienne devient immédiatement inactive à la base de destination, et

c) les bases de commencement et de fin sont amies.

Les unités aériennes de transport **peuvent** transporter une charge en faisant ceci.

1.7 Mules et chariots

Traitez les mules comme des chariots pour les buts de capture/déplacement (sauf que les Alliés ne peuvent pas capturer des mules).

Les mules peuvent être transportées (pas Parachuté !) par avion, planeurs, barge de débarquement, et camions ; Chaque point de mule compte en tant que 1 PR (Les mules ne peuvent pas être transportées chargés). Les mules ne sont pas disponible dans des dénominations plus petites que 1 PR ; elles ne peuvent pas être détaché ou capturé dans de plus petits nombres.

Les chariots existent seulement pour l'Axe. Si un chariot est capturé, les Alliés obtiennent les PRs capturé (s'il y en a), mais détruisent la partie de chariot capturé.

1.8 Bombardement de Port de Pré-Partie

Tous les ports significatifs en Sicile étaient fortement bombardé avant le début de la campagne. Avant de commencer tout scénario commençant le 10 juillet 43 (les scénarios postérieurs indiqueront les dommages portuaires, si), jetez un dé pour chaque port avec une Capacité portuaire et une piste de dommages.

Dé	Dommages
1-3	1 Coup
4-5	2 Coups
6	3 Coups

1.9 Couleurs des Pions et Propriété

L'Axe contrôle :

- Les unités allemandes (Gris-Vert)
- Les unités italiennes (Vert Mer)
- Les unités italiennes de Chemise Noire (Vert Herbe)
- Les unités terrestre de la Luftwaffe (Gris Acier)
- Les unités aériennes Allemandes et italiennes (Bleu-Clair et Bleu-Vert)

Les Alliés contrôle :

- Les unités britanniques (Brun Rouge)
- Les unités US (Vert Olive)
- Les unités canadiennes (brun)
- Les unités française marocaine (Très Bleu-Clair)
- Les bateaux Alliés (Gris-Bleu Pâle)
- Les unités aériennes de la RAF (Rouge Brique)
- Les unités aériennes de l'USAAF (Olive)

Les désignations nationales des camions, mules, chariots et marqueurs de réserve sont seulement pour la couleur. Tous sont librement interchangeables dans un côté donné.

1.10 Hérissons

Aucun côté n'a pris le temps ou a dépensé de ressources pour développer des positions fortement préparé dans cette campagne, ainsi personne ne peut construire ici de hérissons. La planche standard de marqueur OCS vient avec un certain nombre, utilisez ces derniers pour un autre jeu OCS.

2.0 Règles spéciales de l'Axe

2.1 Renforts

Les renforts de l'Axe arrivent dans n'importe quel Box de réserve hors-carte de l'Axe **OU** dans l'orteil de la botte italienne (dans le coin nord-est de la carte b), sauf indication contraire. Les renforts peuvent être déplacés en Sicile en

employant l'allocation d'expédition de l'Axe, et (plus tard) les bacs du détroit de Messine. Placez tous ce qui doit arriver sur l'orteil dans tout hex de celui-ci (y compris les points de bac de sorte que l'unité peut se déplacer dans la Sicile à sa première Phase de Mouvement, si les bacs sont en activité).

Les repls de l'Axe peuvent être utilisés pour construire des unités italiennes ou allemandes.

2.2 Les Sources de trace de Ravitaillement

L'Axe est limité à l'emploi de Messine, Augusta, Palerme et/ou Catane (au regard de la Règle OCS 19.0c) et les lignes de rail sur le continent. Utilisez le marqueur de dommages de port avec audessus « source de ravitaillement » pour montrer ceux disponible à tout moment particulier, et basculez-le pour montrer l'opposé. Voir également 2.11 Route de trace de l'Axe.

2.3 « L'orteil »

La petite quantité de continent italien (« l'orteil » de la botte italienne) dans le coin du Nord-Est de la carte B est une source de ravitaillement illimité (exactement comme les Box hors-carte). N'importe quel emplacement dans cette zone terrestre peut atteindre ce dépôt nominale pour tout les but (exception : le dépôt ne peut pas être utilisé pour bâtir de nouvelles bases aériennes). Aucune unité en Sicile ne peut tirer ou tracer directement de ce dépôt.

2.4 Limitations de l'aviation

2.4a Hip Shoot. Les unités aériennes allemande peuvent conduire des Hip Shoots. Les Italiens ne peuvent pas.

2.4b Limitations de repérage. Les barrages aérien allemand exigent un observateur Allemand et ceux de l'italien exigent un Italien. Si l'observateur requis n'est pas disponible, le barrage n'est pas repéré (mais comme même autorisé).

2.4c Coopération internationale. Les unités aériennes italienne et allemande ne peuvent pas se déplacer ensemble ou se combiner pour un barrage. Cependant, ils peuvent librement se baser et être remis en état ensemble.

2.4d Les unités aériennes « supplémentaires ». Il y a peu d'unités aériennes « excessives », celles-ci peuvent être « construite » en utilisant la règle de série 13.5c.

2.4c Les unités aériennes « sûres ». Les joueurs de l'Axe sont enclin à stationner un grand nombre de ces unités aériennes dans les Box de base aérienne hors-carte pour éviter « le courroux de la guerre aérienne Alliés. » Depuis que ces bases étaient la cible principale de la

campagne aérienne Alliés, la règle suivante est nécessaire.

A chaque phase de réapprovisionnement des unités aériennes de l'Axe dans un tour avec un symbole d'unité aérienne sur la piste d'enregistrement de tour, réduire une unité aérienne stationnée dans les Box hors-carte (au choix du joueur). La réduction est effectuée indépendamment du nombre d'unités aériennes dans ces Box hors-carte **ou** du nombre de Box étant utilisés.

Note du Concepteur : Évidemment la 2.4e est une simplification majeur de ce qui se passait. Les joueurs choisiront leurs plus mauvaises unités aériennes d'abord et ainsi de suite. Ce sera une attrition lente, mais je pense quel simule les dommages continus que la guerre aérienne Alliés (la plupart du temps hors des mains du joueur) faisaient aux terrains d'aviation italien de l'Axe. J'ai voulu faire ceci avec un minimum d'histoires et aucun jet de dé ; Juste une lente paralysie de l'Armée de l'Air hors-carte.

2.5 Navigation et le Déroit de Messinia

2.5a Navigation. L'Axe a une capacité de navigation de 6 PRs. Cette navigation peut seulement être utilisé à partir des ports au nord de Catania jusqu'à Messine et puis autour de la côte de Palerme (incluant les points terminaux). Ceci limite les ports permettant à la capacité de navigation d'être utilisé, **mais** elle n'affecte aucunement la détermination de la capacité de trace des ports.

2.5b Bacs. Commençant le 1er août 43, les bac de l'Axe débute leur opérations **en plus** de l'allocation régulière de navigation. Chaque flèche d'itinéraire de bac permet un transfert de 2T par tour (**libre** des faibles capacités portuaires) pour un total de 4 PRs par tour dans chaque direction (en plus de ce qui est toujours permis par 2.5a). La limitation est de 2T par flèche et par sens (ainsi, théoriquement, dans un tour une flèche pourrait déplacer 2T vers la Sicile et 2T vers l'orteil). Il n'y a pas de coût de chargement ou de déchargement, mais tous ce qui se déplace par cette manière ne peut pas se déplacer davantage pendant ce tour (les unités doivent être dans le mode de mouvement et pas DG ou en Réserve). Le transfert de bac se produit seulement pendant la phase régulière de mouvement. Autrement que par l'occupation ou être adjacents aux hexs de terminus sicilien, il n'y a rien que les Alliés puissent faire pour interrompre les opérations de bacs.

2.5c Consolidation de bac. L'Axe peut consolider toutes ses opérations de bacs dans une unique entré dans Messine (4 PRs au total) par tour. Ceci peut être fait tant qu'il n'y a pas d'unité terrestre Alliés à ou à moins de 5 hexs de Messine (n'importe quel hex). La capacité portuaire de Mésine n'est pas contrainte pas cette capacité consolidée de bac.

2.5d Flak. Plusieurs hexs dans la zone du détroit de Messine ont des valeurs de Flak lourde intrinsèque (2, 3 ou 4 points). Traitez ces derniers comme des unités nominales de Flak qui n'ont pas besoin de ravitaillement, pas de capacité normale de combat, pas de taille ou toute autre chose. Elles sont automatiquement détruites si une unité ennemi entre dans leur hex, autrement elles ne peuvent pas être détruites. Elles fonctionnent à tout moment, même avant que les bacs ne commencent leur opération.

2.6 Les unités « défailantes » et les limitations italiennes

2.6a Plusieurs divisions italiennes étaient sur la corde raide de la reddition même avant que les Alliés n'arrivent (les choses n'ont plus semblé bonnes pour l'armée italienne à ce moment). Ces divisions (les divisions Aosta, Assietta, et les divisions côtières 202, 206, 207, 208, 213) ont une bande jaune sur leurs pions. La première fois que **n'importe quelle** unité de ces divisions est impliquée dans tout combat (en attaque, en défense, régulière, ou de débordement) avec des unités terrestres Alliés, jetez un dé pour chaque division(s) impliqué. Faire ce jet quand le combat est déclaré, mais avant que n'importe quel ravitaillement ne soit dépensé, le jet de surprise effectué ou tous résultats obtenus. Si l'attaque est un débordement dépenser les 3 PMs.

Sur un 1-3, enlevez **toutes les** unités de cette division du jeu (elles ne peuvent pas être reconstruites), abandonnant toutes les autres unités ou PRs qui pourrait être empilé avec elles. Sur un 4-6 il n'y a pas d'effet.

Faire seulement une fois un tel jet de « test » par division et par partie. Il n'y a pas d'avance après combat dû aux résultats de ce jet, même pour les unités pour lesquelles la déclaration de combat a été amorcée. Dans un débordement, les unités attaquant entrent dans l'hex de cible et continuent leur mouvement normalement.

2.6b En plus de (et séparé de) ce qui précède, faire le même jet de dé pour la **première** fois que des unités d'artillerie côtière italienne font feu sur tout bateau ou barge de débarquement Alliés. Faire seulement un jet par unité d'artillerie côtière (et toutes sont sujettes à ce jet, pas simplement ceux avec une bande). Faire

le jet avant l'exécution réel du coup de feu.

2.6c Aucune unité italienne ne peut être utilisée pour endommager tout port ou base aérienne sicilienne. Les Allemands le **peuvent**, les Italiens **non**.

2.6d Les unités italiennes ne peuvent pas repérer pour l'artillerie allemande. Les unités allemandes ne peuvent pas repérer pour l'artillerie italienne.

2.7 Le syndrome de la Forteresse Augusta-Syracuse

Le commandement Alliés se sont attendus à ce que la Forteresse Augusta-Syracuse soit une menace majeure pour les troupes d'invasion. Comme cela s'est avérée, les batteries côtières dans la zone (qui étaient) ont été mises hors de combat par leurs propres équipages. Cependant, pour les Alliés (et leur planification), la menace était réelle.

Les installations des deux brigades d'artillerie côtière entre Syracuse et Augusta (Fort S et Fort A) représentent les nombreux canons (certains très lourd) de défense côtière dans la zone. Historiquement, ces unités ont encloué leurs canons (certains ont été jetés dans l'océan) avant l'invasion. Pour maintenir les Alliés dans l'obscurité au sujet de leur utilité, l'Axe fait des jets pour chacune selon 2.6b avant de jouer, mais n'enlève pas celles perdus jusqu'à la fin de la première phase Alliés de mouvement. Les « mortes, mais encore là » canons ne peuvent pas tirer. Faire ce jet seulement avant que le jeu ne commence et le faire indépendamment de la situation.

2.8 Les sorties navales italiennes (très facultatives)

Cette option peut **seulement** être utilisée si l'option Alliés correspondante (3.6d) est utilisée. Etant donné le nombre de Box à remplir dans le Box Alliés de cuirassé sur la carte B, le joueur de l'Axe jette un dé à chaque fois au tout début de son tour de jeu. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur donné dans le Box de cuirassé (basé sur le nombre de Box correctement remplis), l'Axe peut déployer tous ses bateaux italien le long des hex du bord nord ou est de la carte. Celles-ci peuvent se déplacer et tirer pendant ce tour comme tout autres navires. Si les bateaux italiens sont sur la carte quand le jet est effectué au prochain tour et si le jet réussit, ils restent dans le jeu, autrement ils sont enlevés jusqu'au prochain jet couronné de succès (où qu'ils soient sur la carte). Maintenez tous les dommages aux navires chaque fois qu'ils sont enlevés.

Note historique : La marine italienne était basé dans deux emplacements séparés et les sorties potentielles viendraient de ces bases. Les deux groupes sont A) le Tyrrhenian Groupe (Littorio, Roma, V. Veneto, 2x DD, 2x CA) et B) le groupe Ionien (A. Doria, Duilio, et 2x DD). Le groupe Tyrrhenian pourrait seulement sortir à partir du bord nord de la carte. Le groupe ionien pourrait seulement sortir du bord est de la carte. Dans le test de jeu, il a été découvert quand dédoublant la marine italienne de cette façon cela a mené à de certaines jolies singeries de joueur idiot. Il n'y avait pas de raison d'assumer cela les navires retourneraient à leurs bases originales. Une fois qu'elles se réaligraient elles-mêmes, tout ce verbiage les forçant à commencer séparément était sans valeur. Ainsi, pour éviter ce gaspillage d'espace de règle, la condition de commencer séparé a été abandonné.

Note du Concepteur : Je ne recommande pas la règle ci-dessus. Elle a été essayée dans les tests et à trouvée ce qui était prévu (la marine Alliés a nettoyé les ponts avec la marine italienne et alors a tout déplacé pour le bombardement côtier). Essayez-la si vous aimez, pour voir si vous obtenez les mêmes résultats que nous, mais généralement je proposerais de ne pas s'embêter. Etant donné les PVs de campagne pour les bateaux Alliés endommagés ou coulés, elle peut valoir la peine d'un effort (une fois) juste pour voir comment elle disparaît...

2.9 Zones de déploiement côtier

Pour simplifier le placement italien initial, des zones côtières de déploiement ont été imprimées sur la carte. Quand des unités sont assignées à une telle zone, elles peuvent se placer n'importe où en elle, en incluant les frontières. Ces zones n'ont plus d'effet une fois que le jeu commence et existent seulement pour faciliter le placement.

2.10 Les Kampfgruppen allemand

Les forces allemandes sur l'île étaient divisées en Kampfgruppen constitué par les unités de la 15^{ème} division de PG avec quelques unités de la Pz Division HG et des unités de corps. Pour mieux refléter cette organisation, ces unités sont organisées pour chacune dans leur KGs en tant que formation de multi-unité indépendante.

2.11 Trace de route de ravitaillement

L'Axe peut utiliser les routes principales et les routes régulières (pas les pistes) pour la trace de ravitaillement exactement comme les chemins de fer dans la règle 11.6 de la série. Comme les chemins de fer, cette trace est bloquée si une unité ennemi capable d'attaque est à côté de la route en utilisation, mais à la différence d'eux, cet effet **est nié** par les unités amies. Il n'y a pas d'effets « endommagé » ou « interdiction » et il n'y a pas besoin d'hex de « déchargement » (ou quoique ce soit) ; N'importe quelle hex de route fera comme un point de raccordement. Un raccordement entre la trace de route et par la suite à un chemin de fer doit cependant, être à un hex de déchargement. Cette règle ne s'applique pas aux Alliés.

2.12 Préparations de parachutage

Le joueur de l'Axe est libre des restrictions de planification de la règle de série 14.11d jusqu'au 15 juillet 43 (inclus).

3.0 Règles spéciales Alliés

3.1 Sources de Trace de Ravitaillement

Les Alliés peuvent utiliser tout port (ou LST) capturé avec une Capacité portuaire courante de 1 PR ou plus également identifié par « une étoile blanche » comme une source de ravitaillement.

3.2 Pour qui est ce spectacle ?

Sur le premier tour de jeu, les barges de débarquement, les LSTs et les DUKWs disponible doivent être divisée de manière égale entre les USA et le Commonwealth (comme déterminé par leur chargements, pour y inclure des PRs). Cette règle s'applique seulement pour le tour du 10 juillet 43.

Note du Concepteur : Les forces du Commonwealth et des USA ont essayé de faire que leur côté soit identifié comme étant la force principale dans cette opération. Le Commonwealth c'est senti comme l'associé principal et méritait les meilleurs objectifs et la plus grande part des ressources courantes. L'armée US étaient impatientes de prouver sa valeur et c'est senti plus capable que les Anglais, si seulement ont lui donnais la chance.

De toute façon, aucune des forces n'auraient put tolérer une part inégale de l'effort. Cette règle est conçue pour

s'assurer que les deux ont une main dans les débarquements initiaux.

3.3 Renforts

3.3a Arrivés des nouvelles unités.

Les nouvellement arrivées unités terrestres et repls Alliés arrivent dans le Box hors-carte de Tunis. De là, ils peuvent être déplacés par l'intermédiaire du procédé ci-dessous. Les repls, cependant, doivent rester dans Tunis jusqu'à ce qu'ils soient convertis en des unités régulières.

3.3b Transferts vers les ports siciliens. Les Alliés ont une capacité de 8PRs par tour à déplacer de Tunis à tout port capturé (ou réciproquement). Utilisez la piste sur la carte A pour enregistrer la capacité restante. Cette allocation de navigation **ne peut pas** être utilisée vers les Box de forces flottant ou des Box des forces flottant de la carte. Une fois vidé, les Box de forces flottant ne fournissent plus un endroit pour que la barge de débarquement obtienne des nouvelles unités ou des PRs pour l'invasion. (Il n'y a plus de mécanicien pour déplacer quelque chose de Tunis vers les Box de forces flottant au-delà de ceux qui commencent là, le scénario).

Les barges de débarquement et les LSTs **ne peuvent pas** fonctionner des Box des forces flottant vers Tunis.

3.3c Préparations du débarquement. Le joueur Alliés doit « charger à l'extérieur » quelque chose qu'il veut transférer vers la carte à partir des Forces flottantes en chargeant des objets des Box sur la barge de débarquement disponible. Basé sur les unités de barge de débarquement disponible dans les Box des forces flottantes, chargez la barge de débarquement pour les préparer pour le débarquement. Le bateau de débarquement doit **commencer la Phase de mouvement amical** dans les Box des forces flottantes pour charger et le chargement peut seulement se faire dans cette phase. Le chargement en lui-même ne coûte pas de PMs et les bateaux de débarquements peuvent se déplacer vers le Naval Release Point (NRP) (Point de Libération Naval), puis sur la carte dans la même phase qu'ils chargent.

Si un placement de début de jeu place des unités et des Barges de débarquement dans les Box de forces flottantes, elles peuvent être chargé comme désiré.

3.4 Limitations de l'aviation

3.4a Hip Shoot. Les unités aériennes Alliés **ne peuvent pas** exécuter des Hip shoots.

3.4b Coordination Internationale. Toutes les unités aériennes Alliés peuvent attaquer ensemble l'une pour l'autre. Les planeurs sont seulement du

code de couleur de USAAF, mais ces derniers peut être librement utilisé par la RAF. L'aviation britannique doit avoir des observateurs britanniques ou canadiens ; L'aviation des USA doit avoir des observateurs des USA. Les Goums français ne peuvent pas repérer pour quiconque. Si une attaque aérienne a un observateur de la « mauvaise » nationalité, elle est **unspotted (non observé)**.

3.4c Echecs du soutien terrestre.

La rivalité entre les commandants aériens et terrestres a atteint un crescendo dans cette campagne. Les commandants aériens ont été convaincus qu'ils ont donné un appui total à l'invasion, les commandants terrestre ont ressentis d'avoir été mis de côté. En tant que tels, jetez un dé pour la disponibilité du soutien aérien à chaque tour. Le nombre jeté est le nombre de barrages que les Alliés peuvent faire en utilisant la table régulière de barrage. N'importe quel nombre **est** permis sur les tables de « Barrage vs Facility » ou « Barrage vs Dump/Truck ». Le nombre jeté limite **seulement** les attaques de barrage aérien à effectuer sur la table régulière de barrage.

Utilisez la piste sur la carte A pour enregistrer les attaques aériennes disponibles restantes de la table de barrage.

Les tirs navals de support et/ou de barrage d'artillerie ne comptent pas contre cette disponibilité de soutien terrestre. Cette limitation est seulement appliquée aux barrages d'unité aérienne contre des d'unité terrestres cibles (elle n'affecte pas les barrages des unités aériennes contre des navires, par exemple).

3.4d Transferts vers la Sicile elle-même.

Les Armées de l'Air Alliés ont transféré certaine force vers les bases aérienne capturées en Sicile, mais non jamais eu la main libre « de charger » l'île de la manière que n'importe quel joueur du jeu voudrais. Pour cette raison, les Alliés ne peuvent **jamais baser plus de 10 unités aériennes** sur les bases aériennes siciliennes à la fin de toutes les Phases Alliés de Ravitaillement d'Unités Aériennes (en comptant **les deux types** d'unités aériennes actives et inactives). S'il excède cette limite, déplacer les unités aériennes incriminées (au choix du joueur) à tout terrain d'aviation hors-carte, là où elles doivent rester inactives jusqu'à la **prochaine** phase de ravitaillement.

3.5 Limitations des QGs

Alliés

3.5a Remplacements. Les QGs Alliés ne peuvent pas reconstruire des unités. Toute reconstruction d'unité terrestre doivent être faites à Tunis. Les unités aériennes peuvent être reconstruite dans n'importe quelle base aérienne amie.

3.5b Limites de Nationalité. Les QGs US peuvent seulement ravitailler les unités US. Les QGs Britannique peuvent ravitailler n'importe quelle unité du Commonwealth. Le QG canadien peut seulement ravitailler les unités canadiennes ou britanniques non-divisionnaires. Pour cette règle traitez l'unité française de Goumiers comme une US. Il n'y a pas de telles restrictions pour les QG de l'Axe.

3.6 Règles Navales

3.6a Points Navals de Sortie (NRPs). Il y a des points navals de sortie (NRPs) le long de la côte de la Sicile. Ce sont les conduits entre les Box de Forces Flottantes et la carte d'hex grillagé. Une unité navale dans un Box de forces flottantes peut immédiatement commencer à se déplacer de n'importe quelle NRP de la carte, de même tout navire se déplaçant sur la carte peut immédiatement se transférer dans le Box quand il entre dans le NRP. Une unité navale donnée peut se déplacer seulement dans un sens dans une phase donné (**dans** le Box de forces flottant **OU en dehors**). Il n'y a pas de capacité à directement transférer à partir d'un NRP à un autre. Voyez également l'option 3.6e.

3.6b Voie de Transfert Maritime (VTM). Ceci est un itinéraire qui permet des transferts (lent) autour de la « corne » occidentale de la Sicile à partir du NRPs au sud de l'île. Toute barge de débarquement ou Navire commençant un tour dans A20.01 (ou A42.01 en allant dans l'autre voie) se déplaçant vers le Transfert Maritime dans le Box de Progression pour le sens approprié. Toute barge de débarquement ou navire commençant un tour dans les transferts maritimes dans le Box de Progression **nécessite** alors d'être déplacée à A42.01 (ou A20.01 selon le sens où il a été placé dans le Box). Toute barge de débarquement ou navire commençant un tour dans l'un ou l'autre hex de fin (A42.01 ou A20.01) peut soit débiter le VTM, soit se déplacer normalement en dehors sur la carte. Les navires peuvent se tenir en place dans n'importe quel hex de fin ou si déjà dans les Transferts Maritime dans le Box de Progression et que le joueur modifie sa pensée, il peut commuter les sens dans le Box (mais pas en sortir dans le même tour). Les navires **dans** le VTM sont exempté d'attaque ennemi.

***Note du Concepteur :** La Voie de Transfert Maritime est particulièrement lente et lourde. En conjonction avec les déjà lentes fonctions navales, elle permet à des joueurs d'essayer des débarquements sur la côte nord sicilienne, mais pour un grand coût. Historiquement, les plans pour de tels débarquements étaient abandonnés à cause de la plus grande distance de ces rivages ainsi que de la proximité des terrains d'aviation du continent Italien. La VTM traîne le débarquement en dehors pour couvrir la distance supplémentaire et la poursuite de l'aviation de l'Axe le long de la voie (les pertes réelles sont assumées pour être minimal).*

3.6c Zones Minées. L'Axe a eu des champs de mines considérablement développés pour couvrir les voies maritimes s'approchant de Messine. Ceux-ci sont sur la carte et aucun navires (Alliés ou de l'Axe) ne peuvent entrer dans un hex de mer miné. Ils n'ont pas d'autre effet.

3.6d Les Cuirassés et les Croiseurs (Facultative). Les divers cuirassés Alliés et leurs croiseurs lourds support n'étaient pas disponible pour fournir un Tir Naval de Support car ils ont été consacrés à empêcher une Sortie navale italienne. Si cette option est utilisée, autorisé les unités navales facultatives d'être en jeu, mais le Box de Cuirassé et la règle navale de Sortie Italienne (2.8) doivent être utilisée. Le Box de Cuirassé est sur la carte B. Elle est connectée à tout les NRPs de la même manière que les Box des Forces Flottantes. Ce Box montre les emplacements pour placer chaque unité navale Alliés nécessaire pour fournir les jets de dé montrés pour les sorties navales italiennes. Le joueur Alliés peut modifier seulement la composition du Box de cuirassé pendant sa phase régulière de mouvement.

3.6e L'invasion par le Nord (facultative). Il y a un NRP facultatif dans l'hex A13.17. Ce NRP ne peut pas être utilisé à moins que toute l'option ne soit utilisée. Pour appliquer cette option, vous devez faire ce qui suis :

- Divisez en deux le jet de dé de 3.4c, enlevez les B-17 et divisez en deux les B-25/26 de la liste de l'aviation du joueur Alliés.

- Tous les DD Alliés (les monitors, la 3.6f, restent) doivent être enlevées du jeu. Les 3.6d et 2.8 ne peuvent pas être utilisés si cette option est jouée.

Quand ce NRP devient actif, ignorez les VTM et les NRP se comportent comme toutes autres. En outre, tout les NRPs normaux sont absolument en activité comme toujours.

***Note du Concepteur :** Les Planificateurs ont discuté d'un bout à l'autre concernant l'emplacement des plages d'invasions. Un des emplacements potentiels de débarquement était le long de la côte nord sicilienne près de Palerme. Nous l'avons éliminé de la liste due à la proximité des bases aériennes du continent Italien et de la possibilité pour des actions navales italienne. Elle est ici pour que vous pouviez l'essayer pour vous-même.*

3.6f Les Monitors de la Royal Navy. Il y a trois monitors de la RN (HMS Roberts, HMS Erebus, et HMS Abercrombie). Ceux-ci étaient utilisés exclusivement pour le bombardement côtier. Ils sont toujours disponible et ne sont pas enlevés si la 3.6e est utilisé. Ils ne peuvent pas être utilisés dans le Box de cuirassé. Autrement, ils fonctionnent exactement comme toutes les autres unités navales.

3.6g Les Porte-avions britanniques. Les deux porte-avions britanniques peuvent seulement porter les deux unités aériennes avec le nom du porte-avions sur eux.

3.7 Captures de Mule

Les Alliés n'ont pas commencé cette campagne avec des mules (autre qu'une poignée disponible en Afrique), mais l'ont terminé avec 4.000 en service. Il y a de nombreux points Alliés de mule disponible (colorés à la fois anglaise et américaine). **Dix** points de mule peuvent être produits quand les villes sont capturées.

La première fois qu'une unité Alliés entre dans un hex de ville sicilienne (et seulement à ce moment), 1 point Alliés de mule est immédiatement produit là. Quand les 10 mules permises ont été produite et il n'y a plus aucune question additionnelle de capture de ville à cette fin. Les villes d'hex multiple produisent une mule par hex, ainsi Palerme, par exemple, peut produire trois points de mule.

3.8 Pas d'Invasion précoce du continent Italien

Aucune unité terrestre Alliés ne peut entrer dans un hex de « l'orteil » de la botte italienne.

3.9 Parachutages Aérien

Alliés

3.9a Utilisez-les ou perdez-les.

Pendant la période qui permet les parachutages aériens, du 10 au 15 juillet 43, le joueur Alliés **doit** parachuter au moins 8 bataillons de l'une ou l'autre (ou des deux) des deux divisions aéroportées Alliés. S'il ne fait pas ainsi (il peut choisir d'en faire moins ou aucun), enlevez **les deux** Divisions Aéroportées du jeu (elles ne reviennent jamais).

Note du Concepteur : Avec l'avantage de la rétrospection, les joueurs peuvent être hésitant de répéter les désastres des parachutages de la vraie bataille (sachant probablement en avance comment ils vont se révéler dans le temps). Les personnels réels de planification n'ont pas eu un tel luxe. Le joueur peut choisir de ne pas faire les parachutages historiques, mais s'il le fait, il n'y a aucune raison de croire que le Haut Commandement Alliés permettra qu'à ces troupes fortement qualifiées d'être utilisées en tant que simple infanterie. Au lieu de cela, il est plus probable, qu'ils les attribueront à l'invasion de Salerno. Cette règle met l'aéroporté dans la perspective appropriée.

3.9b Eparpillement. La combinaison du temps et de l'entraînement a fait tourné en un sérieux fiasco les parachutages aériens Alliés. Seul la compétence et le courage des troupes aéroportées Alliés les ont racheté. Pour chaque parachutage aérien (ou atterrissage par planeur) d'unité ou de Token de ravitaillement, jetez un dé pour le sens et un autre pour la distance (selon la Table d'éparpillement Aéroporté Alliés). Déplacez la charge vers cet hex et vérifiez ici pour la réussite de l'atterrissage. Le déplacement dans des hexs de tout-mer ou des hexs occupés par l'ennemi élimine automatiquement la charge. Utilisez le tableau d'éparpillement sur la carte B pour déterminer la direction de l'éparpillement. Déterminez l'effet des zones de patrouille de chasseur ennemi en fonction de l'hex finale, pas sur celui prévu.

3.9c Le Régiment de Pilote de Planeur Britannique. À la différence de leur contre-partie Américaine, les pilotes de planeur de la 1ère division aéroportée ont été entraînés pour s'aligner et agir comme de l'infanterie après l'atterrissage de leurs planeurs. Autorisez l'unité (1 Pilot Glider Inf Bn) d'arriver avec le premier atterrissage de planeur britannique. Elle ne compte pas contre la capacité des planeurs, mais doit compter pour la condition 3.9a.

3.9d Annulation des Opérations Aéroportées. Après les désastreuses invasions parachutistes, le Haut commandement Alliés a cessé toutes opérations aéroportées après le 15 juillet 43 jusqu'à ce que les problèmes aient pu être identifiés et arrêtés. Après le 15 juillet, les parachutages Alliés et les opérations de planeur sont limitées pour uniquement aux points de ravitaillement ; plus aucune insertion d'unité n'est autorisée.

4.0 Variantes Mineurs

Ce qui suis s'applique aux jeux de campagne uniquement.

4.1 Déploiement du 11-4 Para. Bn

Ce bataillon s'entraînait en Palestine au moment de l'invasion de la Sicile. Si cette option est utilisée, permettez au bataillon de se placer au départ avec le reste de la 1ère Abn Division. Cette option est gratuite.

4.2 Déploiement de la 46ème Division d'Infanterie Anglaise

La 46ème division a participé à la campagne tunisienne et a alors commencé à se reformer en vue des débarquements de Salerno. Dans l'urgence, les Alliés ont pu avoir à détourné la division pour sauver l'opération sicilienne. Le joueur peut faire ceci, mais pour un coût élevé (c'est une unité de *secours*, après tous !). Cette option donne au joueur de l'Axe 3 PVs.

4.3 Libération du QG de la 1ère FJ division

Le QG de la 1ère FJ n'est pas utilisé normalement car le Général Hube n'a pas permis aux éléments de commandement de la Luftwaffe d'être transférés en Sicile (c'était une partie du conflit fondamental entre Hube et la Luftwaffe). Si cette option est utilisée, permettez à la 1 FJ Divisional HQ d'arriver comme renfort le 15 juillet 43. Cette option est gratuite.

4.4 Arrivée précoce de la 29ème PG Division

Hitler a hésité au sujet de la libération de la 29ème PG division pour la défense de la Sicile. En utilisant cette option, l'OKW répond par la libération de la division dès la première fois où elle est demandée. Autorisez la division à arriver le 15 juillet 43. Cette option coûte au joueur de l'Axe 2 PVs.

5.0 Scénarios

5.1 Contre-attaque de Gela Mini-Scénario, le 11 juillet 43

Ce scénario est mieux joué en solitaire. Il se concentre sur le tour du joueur de l'Axe du 10 Juillet (uniquement). Celui-ci est un préchauffage gentil pour les règles, les combats et les débordements. Il fournit une leçon sur l'utilisation de forces limitées sous un horaire serré pour accomplir un résultat spécifique.

Informations Générale :

Ordre de Placement : Alliés, Axe

Surface de la Carte : Carte B, Ouest de xx.23, Est de xx.06, Sud de 31.xx, inclus

Premier Joueur : Axe (Tour du 2ème Joueur du 10 Juillet 43 uniquement)

Premier Tour : 10 Juillet 43

Dernier Tour : 10 Juillet 43

Longueur du Jeu : 1/2

Domage Portuaire : Pas Applicable

Règles Spéciales : Pas de renforcements, pas de phases Alliés autre que la Phase de Réaction (pendant laquelle leurs navires peuvent faire)

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 3 (Aucune unités en Réserve au Départ)

Unités Mortes : Aucune reconstruction n'est autorisée. Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

Placement :

Box de Réserve de Rome :

Unités Aériennes Actives : 2x He-111h, 1x Ju88a

B32.08 :

Knr KG (KG HQ, 33 Pio Bn)
I-1, II-1 Werfer Bn
2x Points de Wagon
3 PRs (2 PRs Chargés)

B33.08 :

Knr KG (Siz Bicycle Bn)

B34.07 :

Knr KG (215 Pz Bn, HG Recon Bn, IV-Knr Inf Bn)

B42.08 :

Livno Div (Div HQ, 11 Assault Engineer Bn, 1 Mortar Bn, 28 Arty Rgt)

B45.09 :

Livno Div (33 Inf Rgt)

B37.11 :

16 It Corps HQ
2x Points de Mule
5 PRs (2 PRs Chargés)

B44.10 :
Livno Div (34 Inf Rgt)
E Mx Bn

B44.11 :
HG.Pz Div (II-HG Pz Bn)

B46.11 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B42.13 :
H Mx Bn

B44.13 :
HG.Pz Div (I-HG Pz Bn, I-1 PG Bn, HG Pz Bn, III-HG Arty Bn)

B43.15 :
HG.Pz Div (Div HQ)

B41.15 :
HG.Pz Div (HG PJ Bn)
2 PRs
Niveau 1 de Base Aérienne

B41.18 :
Napoli Div (173 Blackshirt Bn)

B42.20 :
Napoli Div (Div HQ, 126 Arty Bn, 1 Arty Rgt (-))

B44.18 :
Napoli Div (75 Inf Rgt)

B45.22 :
Napoli Div (76 Inf Rgt)

B47.18 :
Tiger Pz Co
HG.Pz Div (I-2 Inf Bn, I-HG Arty Bn)

B50.18 :
G Blackshirt Bn
Com-I Inf Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

Informations Alliés:

Marqueurs de Réserves Disponible :
Aucun

Unités Mortes : Aucune reconstruction n'est autorisée. Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

Placement :

Dans n'importe quel Hex de Mer :
4x Destroyers US
1x Destroyer Grècque
1x Destroyer Polonais

B48.10 :
1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn

B47.12 :
1 US Inf Div (26 Inf Rgt)

B47.13 :
1 US Inf Div (16 Inf Rgt, Divarty Arty Bde)

B47.14 :
82.Abn Div (1-505 Para Inf Bn)

B48.11 :
1 US Inf Div (18 Inf Rgt)

B48.12 :
1 US Inf Div (Div HQ, 3-67 (-) Arm Bn)
83 Chem Mortar Bn
1-39 Engineer Bn

B49.12 :
2 US Corps HQ
2 US Arm Div (1-41 Arm Inf Bn)
4x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)
1x LST (Déployé)

B49.14 :
45 US Inf Div (180 Inf Rgt)

B50.15 :
82.Abn Div (3-505 Para Inf Bn)

B51.15 :
45 US Inf Div (Div HQ, 179 Inf Rgt, 120 Eng Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
2 Chem Mortar Bn

B53.16 :
45 US Inf Div (157 Inf Rgt, 753 Arm Bn)

B53.18 :
82.Abn Div (2-505 Para Inf Bn)

Victoire :

Le but ici, en tant que joueur de l'Axe, est de percer la tête de pont US et de détruire les LST US. Un échec signifie pour vous une défaite, sinon, vous gagnez. Amusez-vous !

5.2 La bataille pour le Pont de Primasole

Ce petit scénario suit les combats de Montgomery vers de la côte est de la Sicile. Son premier objectif est d'enlever la garnison « laissé derrière » d'Augusta et de dégager le pont de Primasole. A partir de là il devait prendre Catane. Cela ne devait pas fonctionner de cette manière.

Un assaut combiné aéroporté et amphibie derrière les défenses allemandes de Lentini a débouché sur un féroce combat pour le pont. Renforcé par plusieurs unités du 1 FJ Division, le KG Schmalz pouvait briser l'encerclement et reprendre le pont.

En fin de compte, les Anglais n'ont pas été capables de prendre Catane dans le temps alloué à la bataille. Montgomery

a reçu certaines critiques pour la conduite de ce combat, mais je pense que vous verrez que la tâche était dure. Ou, vous pourriez décider que c'était facile et qu'il méritait cette condamnation. Vous décidez. Appréciez !

Informations Générale :

Surface de la Carte : Carte B, Sud de 27.xx, Est de xx.20 et Est de la ligne connectant B34.20 à B56.31, inclus. Seul les Box Hors-cartes mentionné dans le Placement peuvent être utilisés.

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 14 Juillet 43

Dernier Tour : 19 Juillet 43

Longueur du Jeu : 4

Domage Portuaire : Pas Applicable

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Navigation : Aucune

Nouveau PRs : aucun excepté ceux que vous pouvez recevoir par transport aérien de Rome.

Unités Mortes : Aucune reconstruction n'est autorisée. Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

Jet pour les unités Italiennes

Défaillante : Jeter normalement. La 213 Coastal Division n'a pas encore jeté.

Placement :

Box de Réserve de Rome :

Unités Aériennes Actives : 1x Me-323,
2x Ju-88a

Unités Aériennes Inactives : 3x He-111h,
1x Ju-52

Unités Terrestres : 1.FJ Div (I-4, II-4, III-4 Para Bn, 1.FJ Para Pio Bn, I-1 Para Arty Bn)

B28.26 :

434 Coastal Bn
Niveau 1 de Base Aérienne
1x MC.202 (Réduite et Inactive)

B29.26 :

Regio Inf Bn
2 Arditi Arm Car Bn
I-382, II-382 Inf Bn
2x Points de Camion
5 PRs (2 sont Chargés)

B30.25 :

213 Coastal Div (Div HQ, 135 Coastal Rgt, 21 Coastal Arty Rgt)
2 PRs

B30.26 :

213 Coastal Div (55 MC Co)
1x Point de Mule
2x Points de Camion

B31.25 :

1.FJ Div (1.FJ Para MG Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne
1x It Me-109g (Inactive)
1x MC.205 (Réduite et Inactive)

B32.23 :

KG Sch (II-HG, IV-Siz Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B31.22 :

Niveau 1 de Base Aérienne
1x Fw-190a (Réduite et Inactive)

B32.22 :

40 Arty Rgt
Niveau 1 de Base Aérienne
1x Me-110f (Inactive)

B33.22 :

Niveau 1 de Base Aérienne
1x Me-109g (Réduite et Inactive)

B35.25 :

KG Sch (KG HQ, III-HG AG Bn, I-Knr, III-Knr Inf Bn)

B35.26 :

1.FJ Div (I-3, II-3, III-3 Para Inf Bn)

B36.25 :

KG Sch (II-2, II-Knr Inf Bn)

B37.30 :

Niveau 2 de Base Aérienne

B37.31 :

Avieri Air Bn
Grp E Coastal Arty Bn

Informations Alliés :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Disponibilité de Frappe GS : Ne pas jeter selon 3.4c. Le joueur Alliés reçoit quatre Frappes Aériennes par tour.

Navigation : Aucune

Nouveau PRs : 2 PRs par tour à Syracuse plus ceux que vous pouvez recevoir par transport aérien de Tunis.

Unités Mortes : Aucune reconstruction n'est autorisée. Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

Placement :**Box de Réserves de Tunis :**

Unités Aériennes Actives : 5x US C-47
Unités Aériennes Inactives : 4x Points de Glider

Box de Réserve de Malte :

Unités Aériennes Actives : 1x CW Wellington, 1x CW Baltimore, 1x CW Boston
Unités Aériennes Inactives : 2x CW Spit Vb, 2x CW P-40, 2x CW Wellington

Unités Terrestres :

1 CW Abn Div (Div HQ, 1-1, 2-1, 3-1, 4-2, 5-2, 6-2, 10-4, 156-4 Para Inf Bn, Recce Glider Recon Bn, 1 Para Glider Eng Bn, AT Glider AT Bn, 1 Arty Glider Arty Bn)

Box de Forces Flottant :

Aucune

N'importe quel Hex de Toute Mer :

Formidable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))

Indomitable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))

Roberts

Erebus

Abercrombie

6x RN Destroyers

B32.21 :

1x P-38 (en Interdiction)

B34.25 :

1x Hurri.IId (en Interdiction)

B54.30 :

40 RMC, 41 RMC Marine Bn
Niveau 2 de Base Aérienne
2x CW Spit.Vb (Active)

B50.30 :

51 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
11 KRRC Inf Bn

B48.30 :

A/KDG, A/Royals Arm Car Co

B47.31 :

50 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
40 RTR, 46 RTR, 50 RTR Arm Bn
LST Déployé

B46.31 :

57 FA, 98 FA, 111 FA, 66 Med, 70 Med Arty Bn

B44.32 :

5 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
Niveau 2 de Base Aérienne

B42.32 :

13 Corps HQ
1.Abn Div (1 Pilot, 2 Stf Glider Bn)

B42.33 :

3 Cdo, 2 SAS Commando Bn
2x Points de Mule
2x Points de Landing Craft
3 PRs (Chargés)

B41.27 :

50 Inf Div (2 Ches MG Bn)

B40.26 :

50 Inf Div (151, 168 Inf Bde)
3 Yeo Arm Bn

B40.28 :

50 Inf Div (Div HQ, 69 Inf Bde, 102 AT Bn)

B40.29 :

5 Inf Div (7 Ches MG Bn)
44 RTR Arm Bn

B40.30 :

2x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)

B39.28 :

5 Inf Div (Recce Cav Bn, 17 Inf Bde)

B39.29 :

5 Inf Div (Div HQ, 52 AT Bn)

B38.29 :

5 Inf Div (13, 15 Inf Bde)

Victoire :

Le joueur du CW gagne s'il prend Augusta au tour du 14 juillet et Catane avant la fin du scénario.

Autrement le joueur de l'Axe gagne.

Historiquement, la 213ème Division Côtière a passé son jet de dé et les Anglais étaient incapables de prendre Catane dans le temps alloué.

5.3 En Route vers Palerme

Ce scénario montre l'armée US en route vers Palerme. C'est un exercice de vitesse et d'attaque coordonnée, mais n'est pas de beaucoup une situation pour le joueur de l'Axe. Dans ce cas, ceci pourrait être mieux joué en solitaire.

Informations générales :

Surface de la Carte : Carte A, entière

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 19 Juillet 43

Dernier Tour : 22 Juillet 43

Longueur du Jeu : 3

Unités Aériennes : Aucune en jeu

Domage Portuaire : Pas applicable

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : Aucun

Navigation : Aucune

Nouveau PRs : 2T par tour dans chacun des ports principaux (Palerme, Trapani, Marsala).

Renforcements : Aucun. Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

Unités Mortes Aucune reconstruction n'est autorisée.

Sources de Ravitaillement : A19.19

Jet pour les unités italiennes

Défaillantes :

Aucune des Divisions impliqués n'a jeté.

Placement :

A25.03 :

208 Coastal Div (124 Coastal Arty Bn)

A27.02 :

208 Coastal Div (Div HQ)
137 Coastal Rgt
1 PR

A28.02 :

208 Coastal Div (112 MG Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne

A31.02 :

208 Coastal Div (133 Coastal Rgt)

A32.01 :

208 Coastal Div (215 Coastal Arty Bn)

A35.01 :

202 Coastal Div (120 Coastal Rgt)

A38.03 :

202 Coastal Div (A-43 Coastal Arty Bn)

A39.06 :

In-Ca Inf Bn

A25.10 :

208 Coastal Div (147 Coastal Rgt)

A36.09 :

19, 233 Arty Bn
103 Arty Rgt

A36.10 :

202 Coastal Div (Div HQ)
Niveau 1 de Base Aérienne
1 PR

A39.12 :

202 Coastal Div (C-43 Coastal Arty Bn)

A19.19 :

344 Coastal Rgt

A20.18 :

476 Coastal Bn

A20.19 :

304 Coastal Bn
Grp N Arty Bn
3 PRs

A20.20 :

Niveau 2 de Base Aérienne

A38.16 :

Niveau 1 de Base Aérienne

A40.16 :

202 Coastal Div (124 Coastal Rgt)
Niveau 2 de Base Aérienne

A41.16 :

202 Coastal Div (B-43 Coastal Arty Bn)

A40.20 :

202 Coastal Div (142 Coastal Rgt)

A32.24 :

B Mx Bn
2T PRs

A38.29 :

C Mx Bn
Prov Arty Bn
2T PRs

A30.30 :

A Mx Bn

Informations Alliés :

Marqueurs de Réserves Disponible : 5

Navigations : Aucune

Nouveaux PRs : 2 PRs par tour en A47.34.

Renforcements : Ne pas jeté pour les Renforts Variable.

19 Juillet 43—à A47.34 :

2.Arm Div (Div HQ, 82 Recon Bn, 1-66, 2-66, 3-66, 1-67, 2-67, 3-67 (-) Arm Bn, 1-41, 2-41, 3-41 Arm Inf Bn, 17 Arm Eng Bn, 14, 78, 92 Arm Arty Bn, 2x Camion Organique (Plein)
2x Points de Camion

Unités Mortes : Aucune reconstruction n'est autorisée.

Sources de Ravitaillement : A47.34

Placement :

A44.24 :

82.Abn Div (1-504, 1-505, 2-505, 3-505 Para Inf Bn)

A45.27 :

82.Abn Div (3-325 Glider Inf Bn)

A41.27 :

3 Inf Div (7 Inf Rgt)
3 Rngr Commando Bn

A39.29 :

3 Inf Div (30 Inf Rgt)

A39.30 :

3 Inf Div (15 Inf Rgt)

A40.29 :

3 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
3 Chem Mortar Bn
2-36 Arty Bn

A44.28 :

1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn

A45.28 :

82.Abn Div (Div HQ, 1-325, 2-325 Glider Inf Bn)
2x Points de Camion
4 PRs (2 Chargés)

A43.30 :

1x Point de Mule
2 PRs (1 Chargés)

A41.34 :

4 Goums Inf Bn

Victoire :

Les USA gagnent s'ils tiennent A19.09 à la fin du scénario.

5.4 La Campagne de Sicile, Campagne Complète

Informations Générale :

Surface de la Carte : Carte A et B, entière

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 10 Juillet 43

Dernier Tour : 29 Août 43

Longueur du Jeu : 30 tours

Domage Portuaire : Aucun

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 3

Unités Mortes : Aucune

Placement :

Bases aériennes :

Niveau 3 : B6.31, B9.35, B32.22, B31.22

Niveau 2 : A28.02, A40.16, A20.20,

B44.32, B37.30, B33.22, B31.25,

B28.26, B6.24, B5.34

Niveau 1 : A36.10, A38.16, B47.03,

B41.15, B46.11, B50.18, B50.22, B54.30

Camion Organiques :

Tous sont placés Plein.

Box Hors-carte :

Puglia

Naples

Rome

Sardinia

A39.06 :

In-Ca Inf Bn

A29.03 :

A Mx Bn

A27.02 :

137 Coastal Rgt

A31.12 :

B Mx Bn

A36.16 :

C Mx Bn

A33.20 :

C-Sf Mx Rgt

A29.19 :
12 It Corps HQ
(3)-2-2 AT Bn (505)
3-2-2 Arty Bn (Prov)
5 PRs

A28.27 :
12 Arty Rgt

A41.34 :
Bedgni AG Bn

B43.03 :
Cm-LiR Blackshirt Inf Bn

B37.11 :
16 It Corps HQ
5 PRs

B44.11 :
E Mx Bn

B42.13 :
H Mx Bn

B50.18 :
Com-I Inf Bn
G Blackshirt Inf Bn

B52.27 :
F Mx Bn

B44.24 :
40 Arty Rgt

B4133 :
S Fort Coastal Arty Bde

B40.31 :
A Fort Coastal Arty Bde

B34.24 :
Carm AG Bn

B29.26 :
2 Arditi Arm Car Bn

B28.24 :
D Mx Bn

B19.25 :
Ling Inf Bn

B8.24 :
Barc Inf Bn

B8.34 :
Regio German Inf Bn

Déploiement Côtier Zone 1 :
202 Coastal Div (Div HQ, 120, 124, 142
Coastal Rgt, A-43, B-43, C-43 Coastal
Arty Bn)
2 PRs

Déploiement Côtier Zone 2 :
208 Coastal Div (Div HQ, 112 MG Bn,
133, 147 Coastal Rgt, 124, 215 Coastal
Arty Bn)
2 PRs

Déploiement Côtier Zone 3 :
30 Cav Bn
304, 344, 476 Coastal Bn
Grp N Arty Bn
3 PRs

Déploiement Côtier Zone 4 :
136 Coastal Rgt

Déploiement Côtier Zone 5 :
140, 179 Coastal Rgt
61 Coastal Arty Rgt
1 PR

Déploiement Côtier Zone 6 :
904, 923 Fort Bn Allemand
23 Cav Bn
95 Blackshirt Inf Rgt
116, 119 Coastal Inf Rgt
158 Arty Bn
2 PRs

Déploiement Côtier Zone 7 :
213 Coastal Div (Div HQ, 135 Coastal
Rgt, 55 MC Co, 21 Coastal Arty Rgt)
434, 477 Coastal Bn

B37.31 :
Avieri Air Bn

B42.33 :
Marinai Nav Bn

Déploiement Côtier Zone 8 :
121 Coastal Rgt
Grp E Coastal Arty Bn
2 PRs

Déploiement Côtier Zone 9 :
206 Coastal Div (Div HQ, 230 AG Bn,
122, 123, 146 Coastal Rgt, 12 MG Bn,
A-44, B-44, C-44 Coastal Arty Bn)

Déploiement Côtier Zone 10 :
134, 178 Coastal Rgt
6 Coastal Arty Rgt

Déploiement Côtier Zone 11 :
207 Coastal Div (Div HQ, 177 Brs Inf
Rgt, 138, 139 Coastal Rgt, 109 MG Bn,
A-12, B-12 Coastal Arty Bn)

+/- 2 A34.10 :
Assta Inf Div (Div HQ, 18 Blackshirt
Bn, 29, 30 Inf Rgt, 126 Mortar Bn, 25
Arty Rgt), 19, 103, 233 Arty Bn

+/- 3 A27.10 :
Aosta Inf Div (Div HQ, 171 Blackshirt
Inf Bn, 5, 6 Inf Rgt, 28 Mortar Bn, 22
Arty Rgt)
1 PR

+/- 3 A32.08 :
KG Ens (KG HQ, I-Ens, II-Ens, III-Ens
Inf Bn, II-Siz Arty Bn)
3 PRs

+/- 5 A37.35 :
KG Pleinreide (Flrd) (KG HQ, I-Flrd, II-
Flrd Inf Bn, I-Siz, III-Siz Arty Bn,
Camion Organique (Plein))
3 PRs

+/- 6 B38.04 :
Livno Inf Div (Div HQ, 33, 34 Inf Rgt,
11 Assault Eng Bn, 1 Mortar Bn, 28 Arty
Rgt)

+/- 5 B41.15 :
HG Pz Div (Div HQ, I-HG, II-HG Pz
Bn, I-1 PG Bn, I-2 Inf Bn, HG Pio Bn,
HG PJ AT Bn, I-HG, III-HG Arty Bn),
Tiger Pz Co

+/- 4 B32.08 :
KG Körner (Knr) (KG HQ, HG Pz
Recon Bn, 215 Pz Bn, IV-Knr Inf Bn, 33
Pio Bn, Siz Bicycle Bn)
I-1, II-1 Nebelwerfer Bn
3 PRs

+/- 6 B42.20 :
Napoli Inf Div (Div HQ, 173 Blackshirt
Inf Bn, 75, 76 Inf Rgt, 54 Mortar Bn, 54
Arty Rgt (-), 126 Arty Bn)

+/- 5 B27.19 :
KG Schmalz (Sch) (KG HQ, I-Knr, II-
Knr, III-Knr Inf Bn, IV-Siz Arty Bn, III-
HG AG Bn, II-2 Inf Bn, II-HG Arty Bn,
Camion Organique (Plein))
5 PRs

Avec toute Unités de l'Axe :
15 PRs
5x Points de Mule
4x Points de Camion
4x Points de Wagon

**A toutes Bases Aériennes contrôlé par
l'Axe en Sicile elle-même
(uniquement) :**
Italien :
2x MC.202
1x MC.205
3x Me-109g

Allemande :
2x Fw-190a
3x Me-109g
1x Me-110f

**A toutes Bases Aériennes contrôlées
par l'Axe ou Box Hors-carte :**
Italien :
2x CR.42
1x D.520
1x G.50
1x MC.200
2x MC.205
1x SM.79
2x SM.82

Allemande :
2x Me-110f
2x He-111h
1x Ju-87d
2x Ju-88a

Note : SEULEMENT 8 des unités aériennes de l'Axe disponible peuvent se placer active (4 allemandes et 4 Italiennes), tous les autres doit être inactives. Au choix du joueur de possession de qui est placé actif et de qui ne l'est pas.

Optionnel pour les Sorties Naval italienne (2.8) :

Roma
Littorio
V. Veneto
Duilio
A. Doria
4x Destroyers Italien
2x Croiseurs Italien

Informations Alliés :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10
Unités Mortes : Aucune

Placement :

Bases Aériennes :
Aucune sur la Carte

Camion Organiques :

Tous commencent pleinement Chargés

Box Hors-carte :

Malta
Pantelleria
Tunis
Bizerte

Tout Hex de Pleine Mer :

Formidable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
Indomitable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
Roberts
Erebus
Abercrombie
6x Destroyers RN
4x Destroyers US
1x Destroyer Grècque
1x Destroyer Polonais

Optionnel en Hex de Pleine Mer (3.4d):

Howe
King George V
Nelson
Rodney
Valiant
Warspite
3x RN Croiseurs
2x US Croiseurs
1x RN Destroyer
1x US Destroyer

Box de Forces Flottant :

1 US Inf Div (All)
2 US Arm Div (All)
3 US Inf Div (All)
45 US Inf Div (All)
1 Canadian Inf Div (All)
5 Brit Inf Div (All)
50 Brit Inf Div (All)
51 Brit Inf Div (All)
12x LST Points
34x points de Landing Craft
8x Points de DUKW
25 PRs

Unités US Non divisionnaire : 2 Corps
HQ, 1 Rngr, 3 Rngr, 4 Rngr Commando
Bn, 1-39 Engineer Bn, 36 Engineer Rgt,
2-36 Arty Bn, 2 Chem, 3 Chem, 83 Chem
Mortar Bn

Unités du Commonwealth Non
divisionnaire : 13 Corps HQ, 30 Corps
HQ, 3 Cdo Commando Bn, 40 RMC, 41
RMC Marine Bn, 11 KRRC Inf Bn, 231
Inf Bde, A/Royals Arm Car Co, 3 Yeo,
40 RTR, 44 RTR, 46 RTR, 50 RTR Arm
Bn, A/KDG Arm Car Co, 11 RHA, 142
FA Arm Arty Bn, 24 FA, 57 FA, 58 FA,
78 FA, 98 FA, 111 FA, 7 Med, 64 Med,
66 Med, 70 Med Arty Bn

Unités Canadienne Non divisionnaire :
Calgary, Ontario, Three R Arm Bn

Colonial Française : 4 Goums Inf Bn

Box de Réserve de Tunis :

1 Brit Abn Div (All, moins 11-4 Para Inf
Bn (une unité optionnelle))
82 US Abn Div (All)
16 Points de Camion
1 Point de Mule

Unités du Commonwealth Non
divisionnaire : 1 SRS, 2 SAS, 2 Cdo
Commando Bn, 2/7 Mx MG Bn

A toute Bases Aériennes contrôlées par les Alliés ou Box Hors-carte :

Commonwealth:
4x Spit Vb
2x P-40
2x Hurri IId
1x Boston
1x Baltimore
3x Wellington

US :

7x P-40
2x Spit Vb
4x P-38
2x P-39
2x A-36
1x A-20
3x B-25
3x B-26
2x B-17
6x C-47
5x Points de Glider

Victoire :

Victoire Alliés par Mort Subite : Les Alliés gagnent immédiatement si à un moment ils tiennent (dernier à se déplacer à travers, etc.) tous hexs de ville de Messine, de Palerme, d'Augusta, de Syracuse, et de Catane au ou avant le 10 août 43. Si après cette date, déterminez la victoire en utilisant le système de point ci-dessous.

Victoire de l'Axe par Mort Subite: Si à la fin de n'importe quel tour du joueur de l'Axe il n'y a aucune unité Alliés capable de combat d'attaque sur l'île, le joueur de l'Axe gagne automatiquement.

Le 10 août 43, Coupler a autorisé Hube de se retirer de la Sicile. À ce point, la « victoire » est devenue une combinaison de tenir l'île tant que possible (tandis que les Allemands consolidait leur occupation de l'Italie continentale après que Mussolini a été renversé le 24 juillet 43) avec le plus grand nombre possible de troupe allemande sauvé de l'engagement en Sicile. Le joueur de l'Axe doit balancer ces deux conditions pour « gagner ».

Temps : Donnez au joueur de l'Axe des PVs basé sur le tour où le joueur d'Alliés occupe tous les hexs des villes mentionnées ci-dessus dans les conditions de victoire Alliés par Mort Subite. Commençant le 10 août 43, le joueur de l'Axe obtient 1 VP par tour de jeu. Exemple, le joueur Alliés devrait rassembler ses conditions le 17 août 43 (le résultat historique), le joueur de l'Axe obtiendrait 5 PVs. Le jeu se termine dans le Tour du joueur Alliés qui réunissent les conditions de ville ; ignorez tous Tour du joueur de l'Axe qui pourrait rester.

Pertes Navales : Donner au joueur de l'Axe 1 PV par Navire Principal Alliés endommagés (2 PVs pour chaque coulé). Ne pas compter les navires de débarquements, seulement les Monitors, Destroyers, Croiseurs, Cuirassiers et les Porte-avions.

Retrait allemand : Donnez au joueur de l'Axe des PVs basé sur le nombre brut d'unité terrestre allemande Capable d'Attaquer (de l'armée de terre et de la Luftwaffe) qui sortent de la carte de jeu par l'intermédiaire des hexs de route/chemin de fer sur « l'orteil » avant que le joueur Alliés ne réunissent les conditions d'hexs de ville. Chaque unité peut seulement compter une fois et comptez seulement les unités retirées au ou après le 10 août 43.

Nombres	PVs
12 ou moins	-7
13-14	-5
15-16	-3
17-18	-1
19-20	0
21-22	1
23-26	3
27-31	4
32-35	5
36-39	6
40 ou plus	7

Evaluation

PV Total	Victoire
13 ou plus	Victoire Majeure de l'Axe
10-12	Victoire Mineure de l'Axe
7-9	Egalité
4-6	Victoire Mineure Alliés
3 ou moins	Victoire Majeure Alliés

5.5 Campagne après les débarquements du 11 juillet 43

Ce scénario prend la campagne en date du tout premier tour du joueur de l'Axe au bas du premier tour de jeu. Ceci passe les fonctions de débarquements qui sautent des débuts du jeu sans ces opérations complexe et le temps dépensé. En tant que tels, elle vous fera entrer dans la campagne plus rapidement que dans le départ normal par le Tour du joueur Alliés. Commencez le jeu avec seulement la moitié inférieure du tour du 10 juillet 43 et continuez de là normalement.

Informations Générale :

Surface de la Carte : Carte A et B, entière

Ordre de Placement : Alliés, Axe

Premier Joueur : Axe (Uniquement le Tour du 2^{ème} Joueur du 10 Juillet 1943)

Premier Tour : 10 Juillet 43

Dernier Tour : 29 Août 43

Longueur du Jeu : 30 tours

Domage Portuaire :

Marsala : 2 Coups
 Porto Empedocle : 1 Coup
 Licata : 1 Coup
 Syracuse : 1 Coup
 Augusta : 3 Coups
 Catania : 3 Coups
 Reggio : 2 Coups
 Messina : 1 Coup
 Palermo : 1 Coup
 Trapani : 2 Coups

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 3
 (Pas d'unités en Réserves au départ)

Unités Mortes :

Italien :

Napoli Div (54 Mortar Bn)
 134, 178 Coastal Rgt
 Marinai Naval Inf Bn

F Mixed Bn
 A Fort, S Fort Coastal Arty Bdes
 6 Coastal Arty Rgt

Allemande :

1x Me-109g
 1x Fw-190a

Jet pour les unités Italiennes

Défaillantes :

206 Coastal Div (uniquement) a jeté et c'est rendu.
 Aucune des autres Divisions n'a jeté.

Placement :

Box de Réserve de Sardinia :

Unités Aériennes Actives : 2x SM-82
 Unités Aériennes Inactives : Aucune

Box de Réserve de Rome :

Unités Aériennes Actives : 2x It CR.42,
 1x It D.520, 1x It G.50, 1x SM.79, 2x
 He-111h, 1x Ju88a
 Unités Aériennes Inactives : 1x Ju88a

Box de Réserve de Naples :

Unités Aériennes Actives : 2x It MC.205,
 2x Me-110f, 1x Ju87d
 Unités Aériennes Inactives : Aucune

Box de Réserve de Puglia :

Unités Aériennes Actives : 1x It MC.200
 Unités Aériennes Inactives : Aucune

A25.02 :

208 Coastal Div (124 Coastal Arty Bn)

A27.02 :

208 Coastal Div (Div HQ)
 137 Coastal Rgt
 2 PRs

A28.02 :

208 Coastal Div (112 MG Bn)
 Niveau 2 de Base Aérienne

A29.03 :

A Mx Bn

A31.02 :

208 Coastal Div (133 Coastal Rgt)

A32.01 :

208 Coastal Div (215 Coastal Arty Bn)

A35.01 :

202 Coastal Div (120 Coastal Rgt)

A38.03 :

202 Coastal Div (A-43 Coastal Arty Bn)

A39.06 :

In-Ca Inf Bn

A25.10 :

208 Coastal Div (147 Coastal Rgt)

A26.10 :

Aosta Div (6 Inf Rgt, 171 Blackshirt Bn)

A27.10 :

Aosta Div (Div HQ, 28 Mortar Bn)
 1 PR

A29.09 :

Aosta Div (5 Inf Rgt, 22 Arty Rgt)

A31.12 :

B Mx Bn

A32.08 :

Ens KG (II-Ens Inf Bn, II-Siz Arty Bn)
 3 PRs

A32.09 :

Ens KG (KG HQ, I-Ens, III-Ens Inf Bn)

A33.11 :

Assta Inf Div (Div HQ, 29 Inf Rgt)
 2 PRs

A34.11 :

Assta Inf Div (18 Blackshirt Bn, 126
 Mortar Bn, 25 Arty Rgt)

A36.09 :

Assta Inf Div (30 Inf Rgt)
 19, 233 Arty Bn
 103 Arty Rgt

A36.10 :

202 Coastal Div (Div HQ)
 Niveau 1 de Base Aérienne

A39.12 :

202 Coastal Div (C-43 Coastal Arty Bn)

A19.19 :

30 Cav Bn

A20.18 :

476 Coastal Bn

A20.19 :

304 Coastal Bn
 Grp N Arty Bn
 6 PRs

A20.20 :

344 Coastal Bn
 Niveau 2 de Base Aérienne
 1x It Me-109g (Inactive)

A29.19 :

12 It Corps HQ
 505 AT Bn
 Prov Arty Bn
 2 Points de Wagon
 6 PRs (2 PRs Chargés)

A33.20 :

C-Sf Mx Bn

A36.16 :

C Mx Bn

A38.16 :

Niveau 1 de Base Aérienne

A41.16 :
202 Coastal Div (B-43 Coastal Arty Bn)

A40.16 :
202 Coastal Div (124 Coastal Rgt)
Niveau 2 de Base Aérienne

A40.20 :
202 Coastal Div (142 Coastal Rgt)

A44.24 :
207 Coastal Div (139 Coastal Rgt, B-12 Coastal Arty Bn)

A22.27 :
136 Coastal Rgt

A28.27 :
12 Arty Rgt

A45.28 :
207 Coastal Div (Div HQ, 109 MG Bn, 138 Coastal Rgt)

A43.30 :
207 Coastal Div (177 Brs Inf Rgt)

A47.31 :
207 Coastal Div (A-12 Coastal Arty Bn)

A38.33 :
Flrd KG (KG HQ, I-Flrd Inf Bn, I-Siz Arty Bn)
2x Points de Mule
2 PRs (Chargés)

A39.34 :
Flrd KG (II-Flrd Inf Bn, III-Siz Arty Bn, Camion Organique (Plein))
3 PRs

A41.34 :
Bedgni AG Bn

B43.03 :
Cm-LiR Blackshirt Bn

B17.07 :
140 Coastal Rgt
61 Coastal Arty Rgt

B32.08 :
Knr KG (KG HQ, 33 Pio Bn)
I-1, II-1 Werfer Bn
2x Points de Wagon
3 PRs (2 PRs Chargés)

B33.08 :
Knr KG (Siz Bicycle Bn)

B34.07 :
Knr KG (215 Pz Bn, HG Recon Bn, IV-Knr Inf Bn)

B42.08 :
Livno Div (Div HQ, 11 Assault Engineer Bn, 1 Mortar Bn, 28 Arty Rgt)

B45.09 :
Livno Div (33 Inf Rgt)

B37.11 :
16 It Corps HQ
2x Points de Mule
5 PRs (2 PRs Chargés)

B44.10 :
Livno Div (34 Inf Rgt)
E Mx Bn

B44.11 :
HG.Pz Div (II-HG Pz Bn)

B46.11 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B42.13 :
H Mx Bn

B44.13 :
HG.Pz Div (I-HG Pz Bn, I-1 PG Bn, HG Pio Bn, III-HG Arty Bn)

B43.15 :
HG.Pz Div (Div HQ)

B41.15 :
HG.Pz Div (HG PJ Bn)
2 PRs
Niveau 1 de Base Aérienne

B11.15 :
179 Coastal Rgt
1 PR

B8.24 :
Barc Inf Bn

B6.24 :
Niveau 2 de Base Aérienne
1x Me-109g (Inactive)

B5.32 :
95 Blackshirt Rgt
23 Cav Bn 904, 923 German Fort Bn
2 PRs

B6.31 :
116, 119 Coastal Rgt
158 Arty Bn
2x Points de Camion
2 PRs (Chargés)
Niveau 3 de Base Aérienne
1x Me-109g (Inactive)

B5.34 :
Niveau 2 de Base Aérienne

B8.34 :
Regio German Inf Bn

B9.35 :
Niveau 3 de Base Aérienne

B19.25 :
Ling Inf Bn

B25.27 :
477 Coastal Bn

B28.24 :
D Mx Bn

B28.26 :
434 Coastal Bn
Niveau 2 de Base Aérienne
2x MC.202 (une réduite, toutes Inactive)

B29.26 :
2 Ardit Arm Car Bn
4 PRs

B30.25 :
213 Coastal Div (55 MC Co)
1x Point de Mule
2x Points de Camion
3 PRs (Chargés)

B30.26 :
213 Coastal Div (Div HQ, 135 Coastal Rgt, 21 Coastal Arty Rgt)

B31.22 :
Niveau 2 de Base Aérienne
1x Fw-190a (Inactive)

B31.25 :
Niveau 1 de Base Aérienne
1x MC.205 (Réduite et Inactive)
1x It Me-109g (Inactive)

B31.26 :
Sch KG (KG HQ, I-Knr, III-Knr Inf Bn, II-HG, IV-Siz Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B32.22 :
Niveau 2 de Base Aérienne
1x Me-110f (Inactive)

B32.25 :
Sch KG (III-HG AG Bn, II-2, II-Knr Inf Bn)

B33.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne
1x Me-109g (Inactive)

B34.24 :
Carm AG Bn

B37.30 :
121 Coastal Rgt
Niveau 2 de Base Aérienne

B37.31 :
Avieri Air Bn
Grp E Coastal Arty Bn
2 PRs

B41.18 :
Napoli Div (173 Blackshirt Bn)

B42.20 :

Napoli Div (Div HQ, 126 Arty Bn, 1 Arty Rgt (-))

B44.24 :

40 Arty Rgt

B44.18 :

Napoli Div (75 Inf Rgt)

B45.22 :

Napoli Div (76 Inf Rgt)

B47.18 :

Tiger Pz Co

HG.Pz Div (I-2 Inf Bn, I-HG Arty Bn)

B50.18 :

G Blackshirt Bn

Com-I Inf Bn

Niveau 1 de Base Aérienne

B50.22 :

Niveau 1 de Base Aérienne

Optionnel pour les Sorties Naval italienne (2.8) :

Roma

Littorio

V. Veneto

Duilio

A. Doria

4x Destroyers Italien

2x Croiseurs Italien

Informations Alliés :**Marqueurs de Réserves Disponible : 10**

(Aucune unités En Réserve au départ)

Unités Mortes :**US :**

82 Abn Div (3-504 Para Bn, 456

Para Arty Bn)

1x P-40

1x P-38

Commonwealth :

1 Abn Div (1 Bdr Glider Bn)

Règles Spéciales :

Il ne reste aucun Barrages Aérien ou allocation de Navigation.

Placement :**Box de Réserve de Bizerte:**

Unités Aériennes Actives : 2x US P-40,

1x US A-20

Unités Aériennes Inactives : 2x US P-40,

2x US B-17

Box de Réserve de Pantelleria:

Unités Aériennes Actives : 1x US P-40

Unités Aériennes Inactives : 1x US P-40,

2x US Spit Vb

Box de Réserve Tunis :

Unités Aériennes Actives : 2x US P-39,
2x US B-25

Unités Aériennes Inactives : 1x US P-38,
2x US A-36, 3x US B-26, 1x US B-25,
6x US C-47, 4x Points de Glider

Box de Réserve de Malte :

Unités Aériennes Actives : 1x CW P-40,
1x CW Wellington

Unités Aériennes Inactives : 2x CW Spit
Vb, 1x CW P-40, 2x CW Wellington, 1x
CW Baltimore, 1x CW Boston

Unités Terrestres :

16x Points de Camion

1x Point de Mule

2 Cdo, 1 SRS Commando Bns (CW)

2/7 Msx MG Bn (CW)

82 US Abn Div (Div HQ, 1-504, 2-504

Para Inf Bn, 1-325, 2-325, 3-325 Glider

Inf Bn, 376 Para Arty Bn, 319, 320

Glider Arty Bn)

1 CW Abn Div (Div HQ, 1-1, 2-1, 3-1,

4-2, 5-2, 6-2, 10-4, 156-4 Para Inf Bn,

Recce Glider Recon Bn, 1 Para Glider

Eng Bn, AT Glider AT Bn, 1 Arty Glider

Arty Bn)

62 US Arm Arty Bn

Box de Forces Flottant :

6x Points de LST

26x Points de Landing

16 PRs

30 CW Corps HQ

2 US Arm Div (Div HQ, 3-66, 1-67, 2-

67, 3-67 (-) Arm Bn, 82 Arm Recon Bn,

17 Arm Eng Bn, 78, 92 Arm Arty Bn, 2x

Camion Organiques (Plein))

1 US Inf Div (70 Arm Bn, Camion

Organique (Plein))

36 US Eng Rgt

4 Goums Tabor Inf Bn

1 Can Inf Div (1 AT Bn, Camion

Organique (Plein))

Calgary, Ontario, Three R Can Arm Bn

5 CW Inf Div (Divarty Bde, Camion

Organique (Plein))

50 CW Inf Div (Divarty Bde, Camion

Organique (Plein))

51 CW Inf Div (Divarty Bde, Camion

Organique (Plein))

40 RTR, 46 RTR, 50 RTR CW Arm Bn

A/KDG, A/Royals CW Arm Car Co

11 KRRC CW Inf Bn

7 Med, 64 Med, 66 Med, 70 Med CW

Arty Bn

24 FA, 57 FA, 58 FA, 78 FA, 98 FA, 111

FA CW Arty Bn

11 RHA, 142 RHA CW Arm Arty Bn

Tout Hex de Pleine Mer :

Formidable (avec le groupe aérien (1x
fighter et 1x tactical bomber))

Indomitable (avec le groupe aérien (1x
fighter et 1x tactical bomber))

Roberts

Erebus

Abercrombie

6x RN Destroyers

4x US Destroyers

1x Greek Destroyer

1x Polish Destroyer

Optionnel en Hex de Pleine Mer (3.4d):

Howe

King George V

Nelson

Rodney

Valiant

Warspite

3x Croiseurs RN

2x Croiseurs US

1x Destroyer RN

1x Destroyer US

Unités Aériennes en Interdiction :

1x P-38 : B31.23, B33.23

1x Hurri.IId : B37.26, B45.27

B48.01 :

3 US Inf Div (7 Inf Rgt)

B47.03 :

3 Rngr Commando Bn

3 US Inf Div (15 Inf Rgt)

B47.04 :

2 US Arm Div (1-66, 2-66 Arm Bn, 2-

41, 3-41 Arm Inf Bn, 14 Arm Arty Bn)

Niveau 1 de Base Aérienne

B48.03 :

3 US Inf Div (Div HQ, Divarty Arty

Bde, Camion Organique (Plein))

3 Chem Mortar Bn

2-36 Arty Bn

2x Points de DUKW

1x Point de Mule

2 PRs (Chargés)

B48.05 :

3 US Inf Div (30 Inf Rgt)

B48.10 :

1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn

B47.12 :

1 US Inf Div (26 Inf Rgt)

B47.13 :

1 US Inf Div (16 Inf Rgt, Divarty Arty

Bde)

B47.14 :

82.Abn Div (1-505 Para Inf Bn)

B48.11 :

1 US Inf Div (18 Inf Rgt)

B48.12 :

1 US Inf Div (Div HQ, 3-67 (-) Arm Bn)

83 Chem Mortar Bn

1-39 Engineer Bn

B49.12 :
2 US Corps HQ
2 US Arm Div (1-41 Arm Inf Bn)
4x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)
1x LST (Déployé)

B49.14 :
45 US Inf Div (180 Inf Rgt)

B50.15 :
82. Abn Div (3-505 Para Inf Bn)

B51.15 :
45 US Inf Div (Div HQ, 179 Inf Rgt, 120 Eng Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
2 Chem Mortar Bn

B53.16 :
45 US Inf Div (157 Inf Rgt, 753 Arm Bn)

B53.18 :
82. Abn Div (2-505 Para Inf Bn)

B42.32 :
2 SAS Commando Bn
5 Inf Div (13 Inf Bde)
1x Point de Mule

B42.33 :
5 Inf Div (17 Inf Bde)
1x Point de Mule

B43.32 :
5 Inf Div (Recce Cav Bn)

B43.33 :
1. Abn Div (1 Pilot, 2 Stf Glider Inf Bn)

B44.32 :
5 Inf Div (52 AT Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne

B44.34 :
3 Cdo Commando Bn

B45.32 :
5 Inf Div (7 Ches MG Bn)
44 RTR Arm Bn

B45.33 :
5 Inf Div (Div HQ, 15 Inf Bde)
2x Points de DUKW

B46.31 :
50 Inf Div (69 Inf Bde)

B47.31 :
13 Corps HQ
50 Inf Div (Div HQ, 102 AT Bn)
4x Points de DUKW
1 PR (Chargés)
1x LST (Déployé)

B48.30 :
50 Inf Div (151 Inf Bde)
3 Yeo Arm Bn

B49.30 :
50 Inf Div (2 Ches MG Bn)

B50.30 :
50 Inf Div (168 Inf Bde)

B52.30 :
231 Inf Bde

B54.29 :
1. Can Inf Div (1, 3 Inf Bde)

B54.30 :
51 Inf Div (152, 154 Inf Bde)
2x Spit Vb (Active)
Niveau 1 de Base Aérienne

B54.31 :
51 Inf Div (153 Inf Bde)

B55.28 :
40 RMC, 41 RMC Marine Bn

B55.29 :
1. Can Inf Div (2 Inf Bde)

B55.30 :
1. Can Inf Div (Div HQ, Sask MG Bn, 4 PLDG Cav Bn, Divarty Bde)

B56.31 :
51 Inf Div (Div HQ, 1/7 Msx MG Bn, 61 AT Bn)

Victoire :

Utilisez les conditions de Victoire du Scénario 5.4

5.6 La contre-attaque a échoué ! Début de campagne le 14 juillet 43

Ce début de scénario place le joueur dans la position de devoir être à l'avant-garde de l'avance Alliés après que la contre-attaque de l'Axe sur la tête de pont s'est effondrée. Ici, l'armée US a eu son Axe principal d'avance transféré à la 8ème armée. Tandis qu'isolé, le KG Schmalz (renforcé avec des parachutistes de la 1ère Division de FJ) représente les seules troupes de qualité entre les Anglais et Messine. Les restes de la 15 PG Division et de la Panzer Division HG ont brisé le contact avec les Américains et ont été repoussé en arrière à l'Ouest de Gerbini et ne peuvent pas aider. Les forces de l'Axe dans l'Ouest lointain ont été décalé pour rencontrer la menace approchante.

La phase est prête pour l'opération britannique pour prendre le pont de Primasole dans une complexe opération aéroportée et amphibie, débordant la ligne de défense précipitée allemande et ouvrant la route vers Messine.

Informations générales :

Surface de la Carte : Carte A et B, entière

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 14 Juillet 43

Dernier Tour : 29 Août 43

Longueur du Jeu : 28

Domage Portuaire :

Marsala : 2 Coups

Porto Empedocle : 1 Coup

Licata : 1 Coup

Syracuse : 1 Coup

Augusta : 3 Coups

Catania : 4 Coups

Reggio : 2 Coups

Messina : 2 Coups

Palermo : 2 Coups

Trapani : 3 Coups

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :

Italien :

Livno Inf Div (33, 34 Inf Rgt)

Napoli Div (Div HQ, 173 Blackshirt Inf Bn, 75, 76 Inf Rgt, 54 Mortar Bn, 126 Arty Bn, 1 Arty Rgt (-))

121, 134, 178 Coastal Rgt

Marinai Naval Inf Bn

G Blackshirt Inf Bn

Com-I Inf Bn

D, E, F, H Mixed Bn

A Fort, S Fort Coastal Arty Bdes

6 Coastal Arty Rgt

1x Me-109g

1x MC.202

Allemande :

HG.Pz Div (II-HG Pz Bn, I-2 Inf Bn, I-HG Arty Bn)

Tiger Pz Co

1x Me-109g

1x Fw-190a

Jet pour les unités Italiennes

Défaillante :

206 Coastal Div (uniquement) a jeté et c'est rendus.

Aucune autres des Divisions n'a jeté.

Placement :

Box de Réserve de Sardinia :

Unités Aériennes Actives : 2x SM.82

Box de Réserve de Rome :

Unités Aériennes Actives : 2x CR.42 (1x réduite), 1x G.50, 1x MC.202, 1x Re.2002, 1x D.520, 1x SM.79, 1x SM.84, 2x He-111h, 1x Me-323, 4x Ju-88a
Unités Aériennes Inactives : 3x He-111h, 1x Ju-52

Unités Terrestres : 1.FJ Div (I-4, II-4, III-4 Para Bn, I.FJ Para Pio Bn, I-1 Para Arty Bn)

Box de Réserve de Naples :

Unités Aériennes Actives : 2x MC.205,
1x Z.1007bis, 2x Me-110f, 1x Ju-87d

Box de Réserve de Puglia :

Unités Aériennes Actives : 1x MC.200

A25.03 :

208 Coastal Div (124 Coastal Arty Bn)

A27.02 :

208 Coastal Div (Div HQ)
137 Coastal Rgt
2 PRs

A28.02 :

208 Coastal Div (112 MG Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne

A31.02 :

208 Coastal Div (133 Coastal Rgt)

A32.01 :

208 Coastal Div (215 Coastal Arty Bn)

A35.01 :

202 Coastal Div (120 Coastal Rgt)

A38.03 :

202 Coastal Div (A-43 Coastal Arty Bn)

A39.06 :

In-Ca Inf Bn

A25.10 :

208 Coastal Div (147 Coastal Rgt)

A34.11 :

1 PR

A36.09 :

19, 233 Arty Bn
103 Arty Rgt

A36.10 :

202 Coastal Div (Div HQ)
Niveau 1 de Base Aérienne

A39.12 :

202 Coastal Div (C-43 Coastal Arty Bn)

A19.19 :

30 Cav Bn

A20.18 :

476 Coastal Bn

A20.19 :

304 Coastal Bn
Grp N Arty Bn
6 PRs

A20.20 :

344 Coastal Bn
Niveau 2 de Base Aérienne
1x It Me-109g (Inactive)

A24.21 :

KG Ens (KG HQ, I-Ens, II-Ens, III-Ens
Inf Bn, II-Siz Arty Bn)

A29.19 :

12 It Corps HQ
Assta Inf Div (126 Mortar Bn, 25 Arty
Rgt)
505 AT Bn
Prov Arty Bn
2x Points de Wagon
6 PRs (2 Chargés)

A30.20 :

Assta Inf Div (Div HQ, 29 Inf Rgt)

A38.16 :

Niveau 1 de Base Aérienne

A40.16 :

202 Coastal Div (124 Coastal Rgt)
Niveau 2 de Base Aérienne

A41.16 :

202 Coastal Div (B-43 Coastal Arty Bn)

A33.20 :

C-St Mx Bn

A32.22 :

Assta Inf Div (18 Blackshirt Inf Bn)

A40.20 :

202 Coastal Div (142 Coastal Rgt)

A36.23 :

B Mx Bn

A22.27 :

136 Coastal Rgt

A28.27 :

12 Arty Rgt

A30.26 :

Assta Inf Div (30 Inf Rgt)

A38.26 :

C Mx Bn

A44.24 :

207 Coastal Div (139 Coastal Rgt, B-12
Coastal Arty Bn)

A45.28 :

207 Coastal Div (Div HQ, 138 Coastal
Rgt)

A25.31 :

Aosta Inf Div (5 Inf Rgt, 22 Arty Rgt)

A26.31 :

Aosta Inf Div (171 Blackshirt Inf Rgt, 6
Inf Rgt)

A26.32 :

Aosta Inf Div (Div HQ, 28 Mortar Bn)

A31.33 :

A Mx Bn

A46.31 :

207 Coastal Div (177 Brs Inf Rgt)

A47.31 :

207 Coastal Div (109 MG Bn, A-12
Coastal Arty Bn)

B17.07 :

140 Coastal Rgt
61 Coastal Arty Rgt

B11.15 :

179 Coastal Rgt
1 PR

B8.24 :

Barc Inf Bn

B6.24 :

Niveau 1 de Base Aérienne

B5.32 :

95 Blackshirt Inf Rgt
23 Cav Bn
904, 923 Fort Bn Allemand
2 PRs

B6.31 :

116, 119 Coastal Rgt
158 Arty Bn
Niveau 3 de Base Aérienne
1x Me-109g (Inactive)

B5.34 :

Niveau 2 de Base Aérienne

B9.35 :

Niveau 3 de Base Aérienne

B19.25 :

Ling Inf Bn

B25.27 :

477 Coastal Bn

B35.04 :

Cm-LiR Blackshirt Inf Bn
KG Flrd (I-Flrd, II-Flrd Inf Bn)
Bedgni AG Bn

B35.05 :

KG Flrd (KG HQ, I-Siz, III-Siz Arty Bn,
Camion Organique (Plein))
2x Points de Mule
2 PRs (Chargés)

B34.07 :

KG Knr (HG Recon Bn, 215 Pz Bn, IV-
Knr Inf Bn)

B33.08 :

KG Knr (Siz Bicycle Bn)

B32.08 :
KG Knr (KG HQ, 33 Pio Bn)
I-1, II-1 Werfer Bn
2x Points de Wagon
3 PRs (2 Chargés)

B30.10 :
Livno Inf Div (1 Mortar Bn)

B41.15 :
HG.Pz Div (HG Pio Bn, HG PJ Bn)
1 PR
Niveau 1 de Base Aérienne

B36.14 :
HG.Pz Div (Div HQ, I-HG Pz Bn, I-1
PG Bn, III-HG Arty Bn)

B32.13 :
16 It Corps HQ
Livno Inf Div (Div HQ, 11 Assault Eng
Bn, 28 Arty Rgt)

B30.14 :
2x Points de Mule
2 PRs (Chargés)

B36.18 :
Carm AG Bn

B28.26 :
434 Coastal Bn
Niveau 1 de Base Aérienne
1x MC.202 (Réduite et Inactive)

B29.26 :
Regio Inf Bn
2 Arditi Arm Car Bn
I-382, II-382 Inf Bn
2x Points de Camion
5 PRs (2 Chargés)

B30.25 :
213 Coastal Div (Div HQ, 135 Coastal
Rgt, 21 Coastal Arty Rgt)
2 PRs

B30.26 :
213 Coastal Div (55 MC Co)
1x Point de Mule
2x Points de Camion

B31.25 :
1.FJ Div (1.FJ Para MG Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne
1x It Me-109g (Inactive)
1x MC.205 (Réduite et Inactive)

B32.23 :
KG Sch (II-HG, IV-Siz Arty Bn, Camion
Organique (Plein))

B31.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne
1x Fw-190a (Réduite et Inactive)

B32.22 :
40 Arty Rgt
Niveau 1 de Base Aérienne
1x Me-110f (Inactive)

B33.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne
1x Me-109g (Réduite et Inactive)

B35.25 :
KG Sch (KG HQ, III-HG AG Bn, I-Knr,
III-Knr Inf Bn)

B35.26 :
1.FJ Div (I-3, II-3, III-3 Para Inf Bn)

B36.25 :
KG Sch (II-2, II-Knr Inf Bn)

B37.30 :
Niveau 2 de Base Aérienne

B37.31 :
Avieri Air Bn
Grp E Coastal Arty Bn

**Optionnel pour les Sorties Naval
italienne (2.8) :**

Roma
Littorio
V. Veneto
Duilio
A. Doria
4x Destroyers Italien
2x Croiseurs Italien

Informations Alliés :
Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :

US :
1 US Inf Div (16 Inf Rgt)
82 Abn Div (2-504, 3-504 Para Bn,
376, 456 Para Arty Bn)
2x P-40
1x P-38
1x C-47

Commonwealth :
1 Abn Div (1 Bdr Glider Bn)

Placement :

Box de Réserve de Bizerte :
Unités Aériennes Actives : 1x US A-20,
2x US B-17

Box de Réserve de Pantelleria:
Unités Aériennes Actives : 1x US P-40
Unités Aériennes Inactives : 2x US Spit
Vb

Box de Réserve de Tunis :
Unités Aériennes Actives : 2x US P-39,
3x US B-25, 2x US B-26, 5x US C-47
Unités Aériennes Inactives : 2x US A-36,
1x US B-26, 4x Points de Glider

Box de Réserve de Malte :

Unités Aériennes Actives : 1x CW
Wellington, 1x CW Baltimore, 1x CW
Boston
Unités Aériennes Inactives : 2x CW Spit
Vb, 2x CW P-40, 2x CW Wellington

Unités Terrestres :

16x Points de Camion
1x Pax Repl
1x Point de Mule
2 Cdo, 1 SRS Commando Bns (CW)
2/7 Msx MG Bn (CW)
82 US Abn Div (Div HQ, 1-325, 2-325,
3-325 Glider Inf Bn, 319, 320 Glider
Arty Bn)
1 CW Abn Div (Div HQ, 1-1, 2-1, 3-1,
4-2, 5-2, 6-2, 10-4, 156-4 Para Inf Bn,
Rece Glider Recon Bn, 1 Para Glider
Eng Bn, AT Glider AT Bn, 1 Arty Glider
Arty Bn)

Box de Forces Flottant :

3x Points de LST (Réduction du 14
Juillet déjà effectué.)
16x Points de Landing Craft (Réduction
du 14 Juillet déjà effectué.)
14 PRs
7 Med, 64 Med CW Arty Bn
24 FA, 58 FA, 78 FA CW Arty Bn
11 RHA, 142 RHA CW Arm Arty Bn
62 US Arm Arty Bn

Tout Hex de Pleine Mer :

Formidable (avec le groupe aérien (1x
fighter et 1x tactical bomber))
Indomitable (avec le groupe aérien (1x
fighter et 1x tactical bomber))
Roberts
Erebus
Abercrombie
6x Destroyers RN
4x Destroyers US
1x Destroyer Grecque
1x Destroyer Polonais

Optionnel en Hex de Pleine Mer (3.4d):

Howe
King George V
Nelson
Rodney
Valiant
Warspite
3x Croiseurs RN
2x Croiseurs US
1x Destroyer RN
1x Destroyer US

A38.33 :
1x P-38 (en Interdiction)

A41.34 :
2.Arm Div (1-66, 2-66 Arm Bn, 2-41, 3-
41 Arm Inf Bn, 14 Arm Arty Bn)

A43.34 :
3 Inf Div (30 Inf Rgt)

A47.33 :

3 Inf Div (7 Inf Rgt)

B41.01 :

3 Inf Div (15 Inf Rgt)

B43.02 :

3 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
3 Rngr Commando Bn
3 Chem Mortar Bn
2-36 Arty Bn
1x Point de Mule
2 PRs (1 Chargés)

B47.03 :

2.Arm Div (Div HQ, 3-66, 3-67(-) Arm Bn, 1-41 Arm Inf Bn, 78, 92 Arm Arty Bn)
Niveau 1 de Base Aérienne
2x US P-40 (Active)

B48.03 :

2.Arm Div (1-67, 2-67 Arm Bn, 82 Arm Recon Bn, 17 Arm Eng Bn, 2x Camion Organique (Plein))
36 Eng Rgt
4 Goums Inf Bn (French)
2x Points de DUKW
3 PRs (2 Chargés)

B45.09 :

1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn

B48.10 :

1 Inf Div (70 Arm Bn, Camion Organique (Plein))
82.Abn Div (1-504, 2-505, 3-505 Para Inf Bn)
2 PRs

B46.11 :

1 Inf Div (Div HQ, 26 Inf Rgt, Divarty Bde)
Niveau 1 de Base Aérienne
2x US P-40 (Active)

B45.13 :

1 Inf Div (3-67(-) Arm Bn, 18 Inf Rgt)

B46.12 :

83 Chem Mortar Bn
1-39 Eng Bn

B49.12 :

2 US Corps HQ
82.Abn Div (1-505 Para Inf Bn)
LST Déployé
4x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)

B47.18 :

45 Inf Div (180 Inf Rgt)

B50.17 :

45 Inf Div (Camion Organique (Plein))
2 Chem Mortar Bn

B50.18 :

45 Inf Div (Div HQ, 753 Arm Bn, 120 Eng Bn, Divarty Bde)
Niveau 1 de Base Aérienne

B46.19 :

45 Inf Div (179 Inf Rgt)

B46.20 :

45 Inf Div (157 Inf Rgt)

B42.20 :

1x Hurri.IIId (en Interdiction)

B32.21 :

1x P-38 (en Interdiction)

B24.26 :

1x P-38 (en Interdiction)

B34.25 :

1x Hurri.IIId (en Interdiction)

B45.22 :

1.Can Div (4 PLDG Recon Bn)

B46.22 :

1.Can Div (Div HQ, 1, 2, 3 Inf Bde)

B50.22 :

1.Can Div (1 AT Bn, Camion Organique (Plein))
Three R Arm Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

B52.22 :

1.Can Div (Divarty Bde)
Calgary Arm Bn

B54.22 :

1.Can Div (Sask MG Bn)
Ontario Arm Bn

B44.24 :

51 Inf Div (152, 153, 154 Inf Bde)

B46.25 :

51 Inf Div (Div HQ, 1/7 Msx MG Bn, 61 AT Bn)

B49.26 :

30 Corps HQ
231 Inf Bde

B54.30 :

40 RMC, 41 RMC Marine Bn
Niveau 2 de Base Aérienne
2x CW Spit.Vb (Active)

B50.30 :

51 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
11 KRRC Inf Bn

B48.30 :

A/KDG, A/Royals Arm Car Co

B47.31 :

50 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
40 RTR, 46 RTR, 50 RTR Arm Bn
LST Déployé

B46.31 :

57 FA, 98 FA, 111 FA, 66 Med, 70 Med Arty Bn

B44.32 :

5 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
Niveau 2 de Base Aérienne

B42.32 :

13 Corps HQ
1.Abn Div (1 Pilot, 2 Stf Glider Bn)

B42.33 :

3 Cdo, 2 SAS Commando Bn
2x Points de Mule
2x Landing Craft Points
3 PRs (Chargés)

B41.27 :

50 Inf Div (2 Ches MG Bn)

B40.26 :

50 Inf Div (151, 168 Inf Bde)
3 Yeo Arm Bn

B40.28 :

50 Inf Div (Div HQ, 69 Inf Bde, 102 AT Bn)

B40.29 :

5 Inf Div (7 Ches MG Bn)
44 RTR Arm Bn

B40.30 :

2x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)

B39.28 :

5 Inf Div (Recce Cav Bn, 17 Inf Bde)

B39.29 :

5 Inf Div (Div HQ, 52 AT Bn)

B38.29 :

5 Inf Div (13, 15 Inf Bde)

Victoire :

Utilisez les conditions de Victoire du Scénario 5.4

5.7 Patton change de Direction ! La Campagne commençant le 19 juillet 43

Ce scénario prend la campagne au moment où la 7ème armée US tourne vers Palerme. Les Anglais et les Canadiens ont avancé lentement dans de lourd combat de Enna à l'est. Irrité par son statut de second et l'intolérable apparemment non-avance de Montgomery, Patton a commuté son Axe d'avance pour percer pour capturer Palerme.

Informations générales :

Surface de la Carte : Carte A et B, entière

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 19 Juillet 43

Dernier Tour : 29 Août 43

Longueur du Jeu : 25

Unités Aériennes : Toute commence Active

Domage Portuaire :

Marsala : 2 Coups
Porto Empedocle : 1 Coup
Licata : Pas de Coups
Syracuse : Pas de Coups
Augusta : 3 Coups
Catania : 4 Coups
Reggio : 2 Coups
Messina : 2 Coups
Palermo : 3 Coups
Trapani : 3 Coups

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :

Italien :

Livno Inf Div (33, 34 Inf Rgt)
Napoli Div (Div HQ, 173 Blackshirt Inf Bn, 75 Inf Rgt, 54 Mortar Bn, 126 Arty Bn, 1 Arty Rgt (-))
121, 134, 178 Coastal Rgt
Marinai Naval Inf Bn
Avieri Air Bn
G Blackshirt Inf Bn
Com-I Inf Bn
30 Cav Bn
C-Sf Mx Rgt
D, E, F, H Mixed Bn
Bedgni AG Bn
A Fort, S Fort Coastal Arty Bdes
6 Coastal Arty Rgt
Grp E Coastal Arty Bn
2x Me-109g
1x MC.202
1x MC.205
2x CR.42

Allemande :

HG.Pz Div (I-HG Arty Bn)
KG Ens (III-Ens Inf Bn)
KG Knr (HG Arm Recon Bn, 215 Pz Bn, Siz Bicycle Bn)

1.FJ Div (II-3, III-3 Para Inf Bn,
1.FJ Para Pio Bn)
Tiger Pz Co
1x Me-109g
2x Fw-190a
1x Me-110f
1x He-111h

Jet pour les unités Italiennes

Défaillantes :

206, 207 Coastal Div ont jeté et se sont rendues.

213 Coastal Div a jeté et ne s'est pas rendus.

Aucune autres des Divisions n'a jeté.

Placement :

Box de Réserve de Sardinia :

2x SM.82

Box de Réserve de Rome :

1x G.50, 1x MC.202, 1x D.520, 1x Re.2002, 1x SM.79, 1x SM.84, 4x Ju-88a, 4x He-111h, 1x Ju-52, 1x Me-323

Box de Réserve de Naples :

2x MC.205, 1x Z.1007bis, 2x Me-110f, 1x Ju-87d

Box de Réserve Puglia :

1x MC.200, 1x Fw-190a, 1x Me-109g, 1x Ju-87d

A25.03 :

208 Coastal Div (124 Coastal Arty Bn)

A27.02 :

208 Coastal Div (Div HQ)
137 Coastal Rgt
1 PR

A28.02 :

208 Coastal Div (112 MG Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne

A31.02 :

208 Coastal Div (133 Coastal Rgt)

A32.01 :

208 Coastal Div (215 Coastal Arty Bn)

A35.01 :

202 Coastal Div (120 Coastal Rgt)

A38.03 :

202 Coastal Div (A-43 Coastal Arty Bn)

A39.06 :

In-Ca Inf Bn

A25.10 :

208 Coastal Div (147 Coastal Rgt)

A36.09 :

19, 233 Arty Bn
103 Arty Rgt

A36.10 :

202 Coastal Div (Div HQ)
Niveau 1 de Base Aérienne
1 PR

A39.12 :

202 Coastal Div (C-43 Coastal Arty Bn)

A19.19 :

344 Coastal Rgt

A20.18 :

476 Coastal Bn

A20.19 :

304 Coastal Bn
Grp N Arty Bn
3 PRs

A20.20 :

Niveau 2 de Base Aérienne

A38.16 :

Niveau 1 de Base Aérienne

A40.16 :

202 Coastal Div (124 Coastal Rgt)
Niveau 2 de Base Aérienne

A41.16 :

202 Coastal Div (B-43 Coastal Arty Bn)

A40.20 :

202 Coastal Div (142 Coastal Rgt)

A32.24 :

B Mx Bn
2T PRs

A25.25 :

Assta Inf Div (Div HQ, 29 Inf Rgt, 126 Mortar Bn, 25 Arty Rgt)
2x Points de Wagon
2 PRs (Chargés)

A24.25 :

Assta Inf Div (30 Inf Rgt)
505 AT Bn
12 Arty Rgt

A23.27 :

Assta Inf Div (18 Blackshirt Inf Bn)

A22.27 :

12 It Corps HQ
136 Coastal Rgt

A38.29 :

C Mx Bn
Prov Arty Bn
2T PRs

A30.30 :

A Mx Bn

A20.32 :

Aosta Inf Div (5 Inf Rgt)

A19.34 :
Aosta Inf Div (6 Inf Rgt)

B21.04 :
Aosta Inf Div (Div HQ, 22 Arty Rgt)

B25.05 :
Aosta Inf Div (171 Blackshirt Inf Bn, 28 Mortar Bn)

B17.07 :
140 Coastal Rgt
61 Coastal Arty Rgt

B11.15 :
179 Coastal Rgt
1 PR

B8.24 :
Barc Inf Bn

B6.24 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B5.32 :
95 Blackshirt Inf Rgt
904, 923 Fort Bn Allemand
23 Cav Bn
2 PRs

B6.31 :
116, 119 Coastal Rgt
158 Arty Bn
2x Points de Camion
Niveau 3 de Base Aérienne
1x Me-109g

B5.34 :
Niveau 2 de Base Aérienne
1x Me-109g (Réduite)

B8.34 :
29 PG Div (29 Pio Bn)
Niveau 3 de Base Aérienne
1x It Me-109g (Réduite)

B19.25 :
Ling Inf Bn

B25.27 :
477 Coastal Bn

B27.26 :
213 Coastal Div (55 MC Co)
1x Point de Mule

B28.26 :
434 Coastal Bn
Niveau 1 de Base Aérienne
1x MC.202 (Réduite)

B28.24 :
Carm AG Bn
Sch KG (KG HQ, II-HG, IV-Siz Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B29.26 :
14.Pz Corps HQ
213 Coastal Div (Div HQ)
2x Points de Camion
9 PRs (2 Chargés)

B30.25 :
213 Coastal Div (21 Coastal Arty Rgt)
1 PR

B31.26 :
1.FJ Div (I-4, II-4 Para Inf Bn)

B31.25 :
Regio Inf Bn
1.FJ Div (I-3 Para Inf Bn)

B31.24 :
1.FJ Div (1.FJ MG Bn, I-1 Para Arty Bn)
II-382 Inf Bn

B30.21 :
HG.Pz Div (Div HQ, III-HG Arty Bn)
I-1, II-1 Werfer Bn

B32.23 :
1.FJ Div (III-4 Para Inf Bn)
I-382 Inf Bn
40 Arty Rgt

B32.22 :
Sch KG (III-HG AG Bn, II-2, III-Knr Inf Bn)
Niveau 1 de Base Aérienne

B31.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B32.21 :
Sch KG (II-Knr Inf Bn)

B32.20 :
Sch KG (I-Knr Inf Bn)

B31.20 :
HG.Pz Div (I-HG Pz Bn, I-2 Inf Bn)
Napoli Div (76 Inf Rgt)

B31.19 :
HG.Pz Div (I-1 PG Bn)

B30.17 :
HG.Pz Div (HG PJ Bn, HG Pio Bn)

B28.15 :
16 It Corps HQ
2x Points de Mule
2 PRs (Chargés)

B30.15 :
Livno Div (Div HQ, 1 Mortar Bn)
Cm-LiR Inf Bn

B32.13 :
Livno Div (11 Assault Eng Bn, 28 Arty Rgt)

B30.10 :
Ens KG (KG HQ, I-Ens, II-Ens Inf Bn, II-Siz Arty Bn)
2x Points de Mule
2x Points de Wagon
3 PRs (Chargés)

B32.10 :
Knr KG (IV-Knr Inf Bn)

B32.09 :
Knr KG (KG HQ, 33 Pio Bn)

B32.08 :
Flrd KG (KG HQ, I-Siz, III-Siz Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B33.08 :
Flrd KG (I-Flrd Inf Bn)

B32.06 :
Flrd KG (II-Flrd Inf Bn)

Optionnel pour les Sorties Naval italienne (2.8) :

Roma
Littorio
V. Veneto
Duilio
A. Doria
4x Destroyers Italien
2x Croiseurs Italien

Informations Alliés :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :

US :

1 US Inf Div (16 Inf Rgt)
82 Abn Div (2-504, 3-504 Para Bn, 376, 456 Para Arty Bn)
2x P-40
1x P-38
1x C-47

Commonwealth :

1 Abn Div (1-1, 3-1 Para Inf Bn, 1 Bdr Glider Inf Bn, AT Glider AT Bn)
50 Inf Div (151 Inf Bde)

Placement :

Box de Réserve de Bizerte :

1x US A-20, 2x US B-17

Box de Réserve de Pantelleria :

2x US Spit Vb

Box de Réserve de Tunis :

2x US P-39, 2x US A-36, 3x US B-25, 3x US B-26, 5x US C-47

Box de Réserve de Malte :

2x CW P-40, 3x CW Wellington, 2x CW Hurri.IId, 1x CW Baltimore, 1x CW Boston

Unités Terrestres :

4x Points de Camion
 2x Pax Repl
 1x Eq Repl
 2 Cdo, 1 SRS Commando Bns (CW)
 2/7 Msx MG Bn (CW)
 82 US Abn Div (319, 320 Glider Arty Bn)
 1 CW Abn Div (Div HQ, 4-2, 5-2, 6-2, 10-4, 156-4 Para Inf Bn, Recce Glider Recon Bn, 1 Para Glider Eng Bn, 1 Arty Glider Arty Bn)

Box de Forces Flottant :

3x Points de LST
 12x Points de Landing Craft
 6x Points de DUKW
 12 PRs

Tout Hex de Pleine Mer :

Formidable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
 Indomitable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
 Roberts
 Erebus
 Abercrombie
 6x RN Destroyers
 4x US Destroyers
 1x Greek Destroyer
 1x Polish Destroyer

A26.23 :

1x P-38

A23.30 :

1x P-38

B24.26 :

1x P-38

A44.24 :

82. Abn Div (1-504, 1-505, 2-505, 3-505 Para Inf Bn)

A45.27 :

82. Abn Div (3-325 Glider Inf Bn)

A41.27 :

3 Inf Div (7 Inf Rgt)
 3 Rngr Commando Bn

A39.29 :

3 Inf Div (30 Inf Rgt)

A39.30 :

3 Inf Div (15 Inf Rgt)

A40.29 :

3 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
 3 Chem Mortar Bn
 2-36 Arty Bn

A44.28 :

1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn

A45.28 :

82. Abn Div (Div HQ, 1-325, 2-325 Glider Inf Bn)
 2x Points de Camion
 4 PRs (2 Chargés)

A43.30 :

1x Point de Mule
 2 PRs (1 Chargés)

A41.34 :

4 Goums Inf Bn

A47.33 :

2. Arm Div (82 Recon Bn, 1-67, 2-67, 3-67 (-) Arm Bn)

A47.34 :

2. Arm Div (1-41 Arm Inf Bn, 17 Arm Eng Bn, 78 Arm Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B48.01 :

2. Arm Div (1-66, 2-66, 3-66 Arm Bn, 3-41 Arm Inf Bn, 92 Arm Arty Bn)

B48.02 :

2. Arm Div (2-41 Arm Inf Bn, 14 Arm Arty Bn, Camion Organique (Plein))

B47.03 :

3x US P-40
 Niveau 1 de Base Aérienne

B48.03 :

2. Arm Div (Div HQ)
 58, 62, 65 Arm Arty Bn
 36 Eng Rgt
 2x Points de Camion
 1x Point de Mule
 16 PRs (3 Chargés)

B48.10 :

813 AT Bn
 2 PRs

B49.12 :

LST Déployé

B46.11 :

2x US P-40
 1-39 Eng Bn
 Niveau 1 de Base Aérienne

B33.03 :

45 Inf Div (753 Arm Bn, 157, 179, 180 Inf Rgt)

B32.03 :

1 Inf Div (3-67 (-) Arm Bn, 26 Inf Rgt)
 83 Chem Mortar Bn

B33.04 :

45 Inf Div (Div HQ, 120 Eng Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
 2 Chem Mortar Bn

B35.04 :

2 Corps HQ
 1 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
 4 PRs

B35.06 :

1 Inf Div (70 Arm Bn, 16, 18 Inf Rgt)

B33.11 :

Ontario, Three R Canadian Arm Bn
 1. Can Inf Div (1 Inf Bde)

B34.10 :

1. Can Inf Div (1 AT Bn)

B35.10 :

Calgary Canadian Arm Bn
 1. Can Inf Div (2, 3 Inf Bde)

B35.11 :

1. Can Inf Div (Divarty Bde)
 24 FA, 58 FA, 78 FA Arty Bn
 7 Med, 64 Med Arty Bn

B37.11 :

1. Can Inf Div (Div HQ, Sask MG Bn, Camion Organique (Plein))

B35.14 :

1. Can Inf Div (4 PLDG Cav Bn)

B41.15 :

1x CW Spit. Vb
 30 Corps HQ
 8 PRs
 Niveau 1 de Base Aérienne

B50.18 :

Niveau 1 de Base Aérienne

B50.22 :

Niveau 1 de Base Aérienne

B54.30 :

40 RMC, 41 RMC Marine Bn
 Niveau 1 de Base Aérienne

B47.31 :

LST Déployé

B44.32 :

Niveau 2 de Base Aérienne

B42.32 :

1. Abn Div (2-1 Para Inf Bn, 1 Pilot, 2 Stf Glider Inf Bn)

B42.33 :

2 SAS Commando Bn
 6x Points de Camion
 2x Points de Mule
 7 PRs

B37.31 :

5 Inf Div (15 Inf Bde)

B37.30 :
3x CW Spit.Vb
13 Corps HQ
5 Inf Div (Div HQ, 17 Inf Bde)
2x Points de DUKW
2 PRs (Chargés)
Niveau 2 de Base Aérienne

B37.29 :
5 Inf Div (Recce Cav Bn, 13 Inf Bde, 52 AT Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

B36.25 :
5 Inf Div (7 Ches MG Bn)

B35.25 :
44 RTR Arm Bn
11 RHA, 142 RHA Arm Arty Bn

B36.18 :
51 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
231 Inf Bde
66 Med, 70 Med Arty Bn

B35.19 :
51 Inf Div (1/7 Msx MG Bn)

B33.18 :
51 Inf Div (153, 154 Inf Bde, 61 AT Bn)

B34.18 :
A/Royals Arm Car Co

B33.20 :
A/KDG Arm Car Co

B33.22 :
46 RTR, 50 RTR Arm Bn
11 KRRC Inf Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

B33.23 :
40 RTR Arm Bn
51 Inf Div (152 Inf Bde)

B34.23 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B33.26 :
3 Yeo Arm Bn
50 Inf Div (69, 168 Inf Bde)

B34.25 :
50 Inf Div (Div HQ, 2 Ches MG Bn, 102 AT Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

B34.26 :
57 FA, 98 FA, 111 FA Arty Bn

Optionnel en Hex de Pleine Mer (3.4d):
Howe
King George V
Nelson
Rodney
Valiant
Warspite

3x Croiseurs RN
2x Croiseurs US
1x Destroyer RN
1x Destroyer US

Victoire :

Utilisez les conditions de Victoire du Scénario 5.4

5.8 En allant à Messine, campagne à partir du 24 juillet 43.

Ce scénario commence après la chute de Palerme. La 29ème Division allemande de PG se précipite pour étayer la route côtière du Nord. La pousser vers Messine est sur le point de commencer !

Informations générales :

Surface de la Carte : Carte A et B, entière

Ordre de Placement : Axe, Alliés

Premier Joueur : Alliés

Premier Tour : 24 Juillet 43

Dernier Tour : 29 Août 43

Longueur du Jeu : 22

Unités Aériennes : Toute commence Active

Dommage Portuaire :

Marsala : 2 Coups
Porto Empedocle : 1 Coup
Licata : Pas de Coups
Syracuse : Pas de Coups
Augusta : 2 Coups
Catania : 4 Coups
Reggio : 2 Coups
Messina : 2 Coups
Palermo : 3 Coups
Trapani : 3 Coups

Informations de l'Axe :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :

Italien :

Livno Inf Div (33, 34 Inf Rgt)
Napoli Div (Div HQ, 173 Blackshirt Inf Bn, 75 Inf Rgt, 54 Mortar Bn, 126 Arty Bn, 1 Arty Rgt (-))
Aosta (171 Blackshirt Inf Bn, 28 Mortar Bn)
Assta Inf Div (30 Inf Rgt, 18 Blackshirt Inf Bn)
121, 134, 136, 137, 178 Coastal Rgt
304, 344, 476 Coastal Bn
Marinai Naval Inf Bn
Avieri Air Bn
G, Cm-LiR Blackshirt Inf Bn
Com-I, In-Ca Inf Bn
30 Cav Bn
C-Sf Mx Rgt
A, B, C, D, E, F, H Mixed Bn
Bedgni AG Bn
A Fort, S Fort Coastal Arty Bdes
6 Coastal Arty Rgt
Grp E Coastal Arty Bn
Grp N, Prov, 19, 233 Arty Bn

103 Arty Rgt
2x Me-109g
2x MC.202
1x MC.205
2x CR.42
1x G.50

Allemande :

HG.Pz Div (I-HG Arty Bn)
KG Ens (II-Ens, III-Ens Inf Bn)
KG Knr (HG Arm Recon Bn, 215 Pz Bn, Siz Bicycle Bn, 33 Pio Bn)
KG Sch (I-Knr Inf Bn)
1.FJ Div (II-3, III-3 Para Inf Bn, 1.FJ Para Pio Bn)
Tiger Pz Co
1x Me-109g
2x Fw-190a
1x Me-110f
1x He-111h

Jet pour les unités Italiennes

Défaillantes :

202, 206, 207, 208 Coastal Div ont jeté et se sont rendus.

213 Coastal Div, Assta & Aosta Inf Div ont jeté et ne se sont pas rendus.

Placement :

Box de Réserve de Sardinia :
2x SM.82

Box de Réserve de Rome :

1x MC.202, 1x D.520, 1x Re.2002, 1x SM.79, 1x SM.84, 4x Ju-88a, 4x He-111h, 1x Ju-52, 1x Me-323

Box de Réserve de Naples :

2x MC.205, 1x Z.1007bis, 2x Me-110f, 1x Ju-87d

Box de Réserve de Puglia :

1x MC.200, 1x Fw-190a, 1x Me-109g, 1x Ju-87d

B17.07 :

140 Coastal Rgt
61 Coastal Arty Rgt

B18.07 :

505 AT Bn
Assta Div (29 Inf Rgt)

B17.19 :

Assta Div (Div HQ, 126 Mortar Bn, 25 Arty Rgt)

B13.14 :

12 It Corps HQ
12 Arty Rgt
2x Points de Wagon
4 PRs (2 Chargés)

B11.15 :

179 Coastal Rgt
29.PG Div (Div HQ, I-15, II-15, III-15 Inf Bn, III-29 Arty Bn)
1 PR

B8.24 :

Barc Inf Bn

B6.24 :

Niveau 1 de Base Aérienne

B5.32 :

95 Blackshirt Inf Rgt
23 Cav Bn
904 Allemande Fort Bn
29.PG Div (I-71, II-71, III-71 Inf Bn, 29 Pio Bn (-), I-29, II-29 Arty Bn, Camion Organique (Plein))
2 PRs

B5.34 :

1x Me-109g (Réduite)
Niveau 2 de Base Aérienne

B6.31 :

1x Me-109g
116, 119 Coastal Rgt
158 Arty Bn
2x Points de Camion
Niveau 3 de Base Aérienne

B8.34 :

1x It Me-109g (Réduite)
29.PG Div (129 Arm Recon Bn, 129 AG Bn (-))
Niveau 3 de Base Aérienne

B18.20 :

16 It Corps HQ
2x Points de Mule
4 PRs

B19.25 :

Ling Inf Bn

B20.26 :

14.Pz Corps HQ
2x Points de Camion
9 PRs (2 Chargés)

B25.27 :

477 Coastal Bn

B23.14 :

KG Ens (KG HQ, II-Siz Arty Bn)
KG Flrd (Camion Organique (Plein))
2x Points de Wagon
2x Points de Mule
3 PRs (Chargés)

B24.10 :

KG Flrd (I-Siz, III-Siz Arty Bn)
Aosta Div (Div HQ, 6 Inf Rgt, 22 Arty Rgt)

B25.09 :

II-382 Inf Bn

B26.08 :

I-382 Inf Bn

B26.09 :

KG Flrd (KG HQ)
Aosta Div (5 Inf Rgt)
Bedgni AG Bn

B26.10 :

KG Flrd (II-Flrd Inf Bn)

B27.11 :

KG Flrd (I-Flrd Inf Bn)

B26.12 :

KG Knr (KG HQ)
Livno Div (Div HQ, 1 Mortar Bn)

B28.12 :

KG Knr (IV-Knr Inf Bn)

B27.13 :

Livno Div (28 Arty Rgt)

B28.13 :

Livno Div (11 Assault Emg Bn)

B25.17 :

KG Ens (I-Ens Inf Bn)

B26.18 :

HG.Pz Div (KG PJ Bn, HG Pio Bn)

B27.19 :

HG.Pz Div (I-HG Pz Bn, I-1 PG Bn)

B28.20 :

HG.Pz Div (I-2 Inf Bn)
Napoli Div (76 Inf Rgt)

B29.21 :

KG Sch (II-Knr Inf Bn)

B28.21 :

HG.Pz Div (Div HQ, III-HG Arty Bn)
I-1, II-2 Werfer Bn

B29.22 :

KG Sch (III-HG AG Bn, III-Knr Inf Bn,
II-2 Inf Bn)

B29.23 :

923 Fort Bn Allemand
1.FJ Div (III-4 Para Inf Bn)

B28.23 :

1.FJ Div (I-1 Para Arty Bn)
40 Arty Rgt

B29.24 :

1.FJ Div (1 FJ Para MG Bn)
Regio Inf Bn

B30.24 :

1.FJ Div (I-3 Para Inf Bn)

B28.24 :

KG Sch (KG HQ, II-HG Arty Bn, IV-Siz Arty Bn)
Carm AG Bn

B27.26 :

KG Sch (Camion Organique (Plein))
1x Point de Mule

B28.26 :

434 Coastal Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

B29.26 :

213 Coastal Div (Div HQ)

B30.25 :

213 Coastal Div (55 MC Co)
1.FJ Div (I-4 Para Inf Bn)

B30.26 :

1.FJ Div (II-4 Para Inf Bn)
213 Coastal Div (21 Coastal Arty Rgt)
1 PR

Optionnel pour les Sorties Naval italienne (2.8) :

Roma
Littorio
V. Veneto
Duilio
A. Doria
4x Destroyers Italien
2x Croiseurs Italien

Informations Alliés :

Marqueurs de Réserves Disponible : 10

Unités Mortes :**US :**

1 US Inf Div (3-67 (-) Arm Bn)
82 Abn Div (2-504, 3-504 Para Bn,
376, 456 Para Arty Bn)
2x P-40
1x P-38
1x C-47

Commonwealth :

1 Abn Div (1-1, 3-1 Para Inf Bn, 1
Bdr Glider Inf Bn, AT Glider AT Bn)
1.Can Div (1 Inf Bde)
50 Inf Div (151 Inf Bde)

Placement :**Box de Réserve de Bizerte :**

1x US A-20, 2x US B-17

Box de Réserve de Pantelleria :

2x US Spit Vb

Box de Réserve de Tunis :

2x US P-39, 3x US B-25, 3x US B-26,
5x US C-47

Box de Réserve de Malte :

2x CW P-40, 3x CW Wellington, 2x CW
Hurri.IId

Unités Terrestres :

4x Points de Camion
3x Pax Repl
3x Eq Repl
82. Abn Div (319, 320 Glider Arty Bn)
9 Inf Div (Div HQ, 39, 47, 60 Inf Rgt,
Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
1. Abn Div (Div HQ, 4-2, 5-2, 6-2, 10-4,
156-4 Para Inf Bn, Recce Glider Recon
Bn, 1 Para Glider Eng Bn, 1 Arty Glider
Arty Bn)

Box de Forces Flottant :

3x Points de LST
6x Points de Landing Craft
4x Points de DUKW
5 PRs

Unités Aériennes en Interdiction :

B15.12 :
1x A-36

B13.16 :
1x A-36

B10.20 :
1x P-38

B6.26 :
1x P-38

B17.28 :
1x P-38

B21.27 :
1x Boston

B25.26 :
1x Baltimore

A27.02 :
82. Abn Div (2-505, 3-505 Para Inf Bn)
1x Point de Mule
2 PRs (1 Chargés)

A28.02 :
82. Abn Div (1-505 Para Inf Bn)
Niveau 2 de Base Aérienne

A34.01 :
82. Abn Div (Div HQ, 1-504 Para Inf Bn)
1x Point de Mule

A35.01 :
1 Rngr, 4 Rngr Commando Bn
1x Point de Mule

A35.02 :
82. Abn Div (3-325 Glider Inf Bn)
1x Point de Mule

A38.05 :
82. Abn Div (2-325 Glider Inf Bn)

A36.10 :
82. Abn Div (1-325 Glider Inf Bn)
Niveau 1 de Base Aérienne

A38.16 :
Niveau 1 de Base Aérienne

A40.16 :
Niveau 2 de Base Aérienne

A23.13 :
2. Arm Div (1-41 Arm Inf Bn)
58, 62, 65 Arm Arty Bn

A23.14 :
2. Arm Div (Div HQ, 17 Arm Eng Bn, 78
Arm Arty Bn, Camion Organique (Plein))

A23.15 :
2. Arm Div (2-41 Arm Inf Bn, 14 Arm
Arty Bn, Camion Organique (Plein))

A19.15 :
2. Arm Div (1-67, 2-67, 3-67(-) Arm Bn)

A18.16 :
2. Arm Div (82 Arm Recon Bn)

A19.19 :
3 Inf Div (15 Inf Rgt)
3 Chem Mortar Bn
2-36 Arty Bn
1x Point de Mule
5 PRs (1 Chargés)

A20.18 :
2. Arm Div (1-66, 2-66, 3-66 Arm Bn, 3-
41 Arm Inf Bn, 92 Arm Arty Bn)
1x Point de Mule

A20.19 :
3 Inf Div (Div HQ, 30 Inf Rgt, Divarty
Bde, Camion Organique (Plein))
91 Arm Recon Bn
1x Point de Mule

A20.20 :
Niveau 2 de Base Aérienne

A20.21 :
3 Inf Div (7 Inf Rgt)
3 Rngr Commando Bn

A24.26 :
45 Inf Div (180 Inf Rgt)

A22.27 :
45 Inf Div (Divarty Bde)
2 Chem Mortar Bn

A45.28 :
2x Points de Camion
6 PRs (2 Chargés)

B47.03 :
3x US P-40
Niveau 1 de Base Aérienne

B48.03 :
36 Eng Rgt
4x Points de Camion
1x Point de Mule
16 PRs (5 Chargés)

B46.11 :
2x US P-40
1-39 Eng Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

B48.10 :
813 TD Bn
2 PRs

B49.12 :
LST Déployé

B41.15 :
1x CW Spit. Vb
30 Corps HQ
8 PRs
Niveau 1 de Base Aérienne

B50.18 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B50.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B54.30 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B47.31 :
LST Déployé

B44.32 :
Niveau 2 de Base Aérienne

B42.32 :
1. Abn Div (2-1 Para Inf Bn, 1 Pilot, 2 Stf
Glider Inf Bn)

B42.33 :
2 SAS Commando Bn
6x Points de Camion
2x Points de Mule
9 PRs

B37.30 :
3x CW Spit. Vb
2x Points de DUKW
4 PRs (2 Chargés)
Niveau 2 de Base Aérienne

B37.31 :
7 RM Marine Bn
1 SRS, 2 Cdo Commando Bn

B36.25 :
41 RMC Marine Bn

B35.25 :
40 RMC Marine Bn

A22.29 :
45 Inf Div (Div HQ, 120 Eng Bn,
Camion Organique (Plein))

A21.32 :
45 Inf Div (157 Inf Rgt)

A23.33 :
45 Inf Div (753 Arm Bn, 179 Inf Rgt)

B35.04 :
2 Corps HQ
1x Point de Mule
5 PRs (1 Chargés)

B29.04 :
1 Inf Div (Div HQ, 70 Arm Bn, Camion Organique (Plein))
4 PRs

B24.05 :
4 Goums Inf Bn

B25.06 :
1 Inf Div (Divarty Bde)
83 Chem Mortar Bn

B25.07 :
1 Inf Div (18, 26 Inf Rgt)

B28.06 :
1 Inf Div (16 Inf Rgt)

B31.10 :
7 Med, 64 Med Arty Bn

B30.09 :
24 FA, 58 FA, 78 FA Arty Bn

B30.10 :
Ontario, Three R, Calgary Arm Bn
1.Can Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

B30.11 :
1.Can Inf Div (4 PLDG Cav Bn)

B29.10 :
1.Can Inf Div (Sask MG Bn)

B29.11 :
1.Can Inf Div (2, 3 Inf Bde, 1 AT Bn)

B31.14 :
A/Royals Arm Car Co

B30.15 :
A/KDG Arm Car Co

B29.17 :
51 Inf Div (153 Inf Bde)

B30.17 :
51 Inf Div (Div HQ, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
231 Inf Bde
66 Med, 70 Med Arty Bn

B29.18 :
51 Inf Div (1/7 Msx MG Bn, 61 AT Bn)

B29.19 :
51 Inf Div (154 Inf Bde)

B30.20 :
46 RTR, 50 RTR Arm Bn
11 KRRC Inf Bn

B34.23 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B33.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B33.26 :
5 Inf Div (Div HQ, Recce Cav Bn, Divarty Bde, Camion Organique (Plein))
4 PRs

B30.21 :
51 Inf Div (152 Inf Bde)
40 RTR Arm Bn

B32.22 :
13 Corps HQ
50 Inf Div (Div HQ)
11 RHA, 142 RHA Arm Arty Bn
Niveau 1 de Base Aérienne

B32.23 :
57 FA, 98 FA, 111 FA Arty Bn

B31.22 :
Niveau 1 de Base Aérienne

B31.23 :
50 Inf Div (Divarty Bde, Camion Organique (Plein))

B31.24 :
50 Inf Div (2 Ches MG Bn, 102 AT Bn)

B31.25 :
5 Inf Div (17 Inf Bde, 7 Ches MG Bn, 52 AT Bn)

B31.26 :
5 Inf Div (13, 15 Inf Bde)
2/7 Msx MG Bn

B30.22 :
3 Yeo Arm Bn
50 Inf Div (69 Inf Bde)

B30.23 :
44 RTR Arm Bn
50 Inf Div (168 Inf Bde)

Tout Hex de Pleine Mer :
Formidable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
Indomitable (avec le groupe aérien (1x fighter et 1x tactical bomber))
Roberts
Erebus
Abercrombie
6x Destroyers RN
4x Destroyers US
1x Destroyer Grecque
1x Destroyer Polonais

Optionnel en Hex de Pleine Mer (3.4d):
Howe
King George V
Nelson
Rodney
Valiant

Warspite
3x Croiseurs RN
2x Croiseurs US
1x Destroyer RN
1x Destroyer US

Victoire :
Utilisez les conditions de Victoire du Scénario 5.4

Carte de Reconstruction

1x Pax pour 2 unités (ou fraction) :

Pioneer Bn (-)
MG Co

1x Pax :

Abn Div HQ
Infantry Bn
Cavalry Bn
MG Bn
Engineer Bn
Mountain Engineer Bn
Recon Bn
Marine Infantry Bn
Fortress Bn
Pioneer Bn
Bicycle Bn
Para MG Bn
Para Pio Bn
Nav Infantry Bn
Air Infantry Bn

2x Pax :

Infantry Bde or Rgt
Coastal Rgt
Mountain Infantry Rgt
Engineer Rgt
Assault Engineer Bn
Para Infantry Bn
Glider Recon Bn
Glider Engineer Bn
Glider Infantry Bn

1x Eq :

Tank Bn
Armored Car Bn
Artillery Bn
Mountain Artillery Bn
Glider Artillery Bn
Armored Artillery Bn
Anti-Tank Bn
Glider Anti-Tank Bn
Mech Infantry Bn
Mortar Bn
Arm Recon Bn
2x Air Unit steps
2x Glider Points
Werfer Bn
AG Bn
Coastal Artillery Bn
Mx Bn

2x Eq :

Coastal Artillery Rgt
Artillery Bde
Artillery Rgt

1x Eq pour 2 unités (ou fraction) :

Arm Car Co
AG Bn (-)

1x Eq, 1x Pax :

non-Abn HQ

Liste des Pions

Unités Allemande

- 14 Pz Corps HQ
- Tiger Pz Co
- I-382 Inf Bn
- II-382 Inf Bn
- 904 Fort Bn
- 923 Fort Bn
- Regio Inf Bn
- I-1 Werfer Bn
- II-1 Werfer Bn

KG Ens

- KG Ens HQ
- I-Ens Inf Bn
- II-Ens Inf Bn
- III-Ens Inf Bn
- II-Siz Arty Bn

KG Pleinreide

- KG Flrd HQ
- I-Flrd Inf Bn
- II-Flrd Inf Bn
- I-Siz Arty Bn
- III-Siz Arty Bn
- Camion Organique

KG Körner

- KG Knr HQ
- 215 Pz Bn
- 33 Pio Bn
- Siz Bicycle Bn
- IV-Knr Inf Bn
- HG Pz Recon Bn

KG Schmalz

- KG Sch HQ
- I-Knr Inf Bn
- II-Knr Inf Bn
- III-Knr Inf Bn
- IV-Siz Arty Bn
- III-HG AG Bn
- II-2 Inf Bn
- II-HG Arty Bn
- Camion Organique

29. PG Div

- Div HQ
- I-15 Inf Bn
- II-15 Inf Bn
- III-15 Inf Bn
- I-71 Inf Bn
- II-71 Inf Bn
- III-71 Inf Bn
- 129 AG Bn (-)
- 29 Pio Bn (-)
- 129 Pz Recon Bn
- I-29 Arty Bn
- II-29 Arty Bn
- III-29 Arty Bn
- Camion Organique

HG.PZ Div

- Div HQ
- I-HG Pz Bn
- II-HG Pz Bn
- HG Pio Bn
- I-1 PG Bn
- I-2 Inf Bn
- HG PJ Bn
- I-HG Arty Bn
- III-HG Arty Bn

I.FJ Div

- Div HQ
- I-3 FJ Bn

- II-3 FJ Bn
- II-3 FJ Bn
- I-4 FJ Bn
- II-4 FJ Bn
- III-4 FJ Bn
- 1 FJ Para MG Bn
- 1 FJ Para Pio Bn
- I-1 Para Arty Bn

Unités Italiennes

- 12 It Corps HQ
- 16 It Corps HQ
- 116 Coastal Rgt
- 119 Coastal Rgt
- 121 Coastal Rgt
- 134 Coastal Rgt
- 136 Coastal Rgt
- 137 Coastal Rgt
- 140 Coastal Rgt
- 178 Coastal Rgt
- 179 Coastal Rgt
- 304 Coastal Bn
- 344 Coastal Bn
- 476 Coastal Bn
- 434 Coastal Bn
- 477 Coastal Bn
- 12 Arty Rgt
- A Mx Bn
- B Mx Bn
- C Mx Bn
- D Mx Bn
- E Mx Bn
- F Mx Bn
- G Inf Bn (CCNN)
- H Mx Bn
- Bedgni AG Bn
- 505 AT Bn
- C-Sf Mx Bn
- In-Ca Inf Bn
- Cm-LiR Inf Bn (CCNN)
- Com-I Inf Bn
- Barc Inf Bn
- Ling Inf Bn
- Carm AG Bn
- 40 Arty Rgt
- Prov Arty Bn
- 2 Arditi Arm Car Bn
- 6 Coastal Arty Rgt
- 61 Coastal Arty Rgt
- Grp E Coastal Arty Bn
- Grp N Arty Bn
- 19 Arty Bn
- 158 Arty Bn
- 233 Arty Bn
- 23 Cav Bn
- 30 Cav Bn
- 95 Cav Bn (CCNN)
- Marinai Nav Bn
- Avieri Air Bn
- 103 Arty Rgt
- S Fort Coastal Arty Bde
- A Fort Coastal Arty Bde

Nembro Parachute Div

- 3-185 Para Bn
- 8-185 Para Bn
- 11-185 Para Bn

Alpi G Mountain Div

- Div HQ
- 10 Mtn Inf Rgt
- 12 Mtn Inf Rgt
- 20 Mtn Inf Rgt
- Isonzo Mtn Arty Bn
- Adige Mtn Arty Bn
- 11 Mtn Eng Bn

- hAosta Div
- Div HQ
 - 5 Inf Rgt
 - 6 Inf Rgt
 - 171 Inf Bn (CCNN)
 - 28 Mortar Bn
 - 22 Arty Rgt

- Assta Div
- Div HQ
 - 29 Inf Rgt
 - 30 Inf Rgt
 - 18 Inf Bn (CCNN)
 - 126 Mortar Bn
 - 25 Arty Rgt

- Livno Div
- Div HQ
 - 33 Inf Rgt
 - 34 Inf Rgt
 - 11 Assault Eng Bn
 - 1 Mortar Bn
 - 28 Arty Rgt

- Napoli Div
- Div HQ
 - 75 Inf Rgt
 - 76 Inf Rgt
 - 173 Inf Bn (CCNN)
 - 54 Mortar Bn
 - 1 Arty Rgt (-)
 - 126 Arty Bn

- 202 Coastal Div
- Div HQ
 - 120 Coastal Rgt
 - 124 Coastal Rgt
 - 142 Coastal Rgt
 - A-43 Coastal Arty Bn
 - B-43 Coastal Arty Bn
 - C-43 Coastal Arty Bn

- 206 Coastal Div
- Div HQ
 - 122 Coastal Rgt
 - 123 Coastal Rgt
 - 146 Coastal Rgt
 - A-44 Coastal Arty Bn
 - B-44 Coastal Arty Bn
 - C-44 Coastal Arty Bn
 - 12 MG Bn
 - 230 AG Bn

- 207 Coastal Div
- Div HQ
 - 138 Coastal Rgt
 - 139 Coastal Rgt
 - A-12 Coastal Arty Bn
 - B-12 Coastal Arty Bn
 - 177 Brs Inf Rgt
 - 109 MG Bn

- 208 Coastal Div
- Div HQ
 - 133 Coastal Rgt
 - 147 Coastal Rgt
 - 124 Coastal Arty Bn
 - 215 Coastal Arty Bn
 - 112 MG Bn

- 213 Coastal Div
- Div HQ
 - 135 Coastal Rgt
 - 21 Coastal Arty Rgt
 - 55 MC Co

- Unités US**
- 2 Corps HQ
 - 1-39 Eng Bn
 - 36 Eng Rgt
 - 1 Rngr Bn
 - 3 Rngr Bn
 - 4 Rngr Bn
 - 91 Arm Recon Bn
 - 601 TD Bn
 - 813 TD Bn
 - 58 Arm Arty Bn
 - 62 Arm Arty Bn
 - 65 Arm Arty Bn
 - 2-36 Arty Bn
 - 2 Chem Mortar Bn
 - 3 Chem Mortar Bn
 - 83 Chem Mortar Bn
 - 4 Goums Inf Bn (French Moroccan)

- 1 Inf Div
- Div HQ
 - 16 Inf Rgt
 - 18 Inf Rgt
 - 26 Inf Rgt
 - 70 Arm Bn
 - 3-67 Arm Bn (-)
 - Divarty Bde
 - Camion Organique

- 45 Inf Div
- Div HQ
 - 157 Inf Rgt
 - 179 Inf Rgt
 - 180 Inf Rgt
 - 753 Arm Bn
 - Divarty Bde
 - 120 Eng Bn
 - Camion Organique

- 3 Inf Div
- Div HQ
 - 7 Inf Rgt
 - 15 Inf Rgt
 - 30 Inf Rgt
 - Divarty Bde
 - Camion Organique

- 2 Arm Div
- Div HQ
 - 1-66 Arm Bn
 - 2-66 Arm Bn
 - 3-66 Arm Bn
 - 1-67 Arm Bn
 - 2-67 Arm Bn
 - 3-67 Arm Bn (-)
 - 82 Arm Recon Bn
 - 1-41 Arm Inf Bn
 - 17 Arm Eng Bn
 - 2-41 Arm Inf Bn
 - 3-41 Arm Inf Bn
 - 14 Arm Arty Bn
 - 78 Arm Arty Bn
 - 92 Arm Arty Bn
 - 2x Camion Organique

- 82 Airborne Div
- Div HQ
 - 1-504 Abn Bn
 - 2-504 Abn Bn
 - 3-504 Abn Bn
 - 1-505 Abn Bn
 - 2-505 Abn Bn
 - 3-505 Abn Bn
 - 1-325 Glider Bn
 - 2-325 Glider Bn
 - 3-325 Glider Bn
 - 319 Glider Arty Bn

- 320 Glider Arty Bn
- 376 Glider Arty Bn
- 456 Glider Arty Bn

- 9 Inf Div
- Div HQ
 - 39 Inf Rgt
 - 47 Inf Rgt
 - 60 Inf Rgt
 - Divarty Bde
 - Camion Organique

- Unités du Commonwealth**
- 13 Corps HQ
 - 30 Corps HQ
 - 231 Inf Bde
 - 40 RTR Arm Bn
 - 46 RTR Arm Bn
 - 50 RTR Arm Bn
 - 11 KRRC Inf Bn
 - 44 RTR Arm Bn
 - 3 Yeo Arm Bn
 - A/Royals Arm Co
 - 1 SRS Cdo Bn
 - 2 SAS Cdo Bn
 - 2 Cdo Bn
 - 3 Cdo Bn
 - 40 RMC Marine Bn
 - 41 RMC Marine Bn
 - 7 RM Marine Bn
 - A/KDG Arm Car Co
 - 2/7 Msx MG Bn
 - 24 FA Arty Bn
 - 57 FA Arty Bn
 - 58 FA Arty Bn
 - 78 FA Arty Bn
 - 98 FA Arty Bn
 - 111 FA Arty Bn
 - 142 FA Arm Arty Bn
 - 11 RHA Arm Arty Bn
 - 7 Med Arty Bn
 - 64 Med Arty Bn
 - 66 Med Arty Bn
 - 70 Med Arty Bn

- Canadian Arm Bde
- Ontario Arm Bn
 - Three R Arm Bn
 - Calgary Arm Bn

- 46 Inf Div
- Div HQ
 - 128 Inf Bde
 - 138 Inf Bde
 - 139 Inf Bde
 - Recce Cav Bn
 - 2 RNF MG Bn
 - 70 FA Arty Bn
 - 71 FA Arty Bn
 - 172 FA Arty Bn
 - 58 AT Bn
 - Camion Organique

- 5 Inf Div
- Div HQ
 - 13 Inf Bde
 - 15 Inf Bde
 - 17 Inf Bde
 - Recce Cav Bn
 - 7 Ches MG Bn
 - Divarty Bde
 - 52 AT Bn
 - Camion Organique

- 50 Inf Div
 - Div HQ
 - 69 Inf Bde
 - 151 Inf Bde
 - 168 Inf Bde
 - 2 Ches MG Bn
 - Divarty Bde
 - 102 AT Bn
 - Camion Organique

- 1 Airborne Div
 - Div HQ
 - 1-1 Para Bn
 - 2-1 Para Bn
 - 3-1 Para Bn
 - 4-2 Para Bn
 - 5-2 Para Bn
 - 6-2 Para Bn
 - 10-4 Para Bn
 - 11-4 Para Bn
 - 156-4 Para Bn
 - 1 Bdr Glider Bn
 - 2 Stf Glider Bn
 - 1 Pilot Glider Bn
 - Recce Glider Bn
 - 1 Glider Arty Bn
 - AT Glider AT Bn
 - 1 Para Eng Bn

- 51 Inf Div
 - Div HQ
 - 152 Inf Bde
 - 153 Inf Bde
 - 154 Inf Bde
 - 1/7 Msx MG Bn
 - Divarty Bde
 - 61 AT Bn
 - Camion Organique

- 78 Inf Div
 - Div HQ
 - 11 Inf Bde
 - 36 Inf Bde
 - 38 Inf Bde
 - 56 Rec Arm Car Bn
 - 1 Ken MG Bn
 - Divarty Bde
 - 64 AT Bn
 - Camion Organique

- 1 Canadian Inf Div, eh!
 - Div HQ
 - 1 Inf Bde
 - 2 Inf Bde
 - 3 Inf Bde
 - 4 PLDG Cav Bn
 - Sask MG Bn
 - Divarty Bde
 - 1 AT Bn
 - Camion Organique

Abbreviations

Abn—Airborne
 AEP—Air Entry Point
 AG—Assault Gun
 Alpi G—Alpi Graie
 ALT—Amphibious Landing Table
 Arm—Armor
 Assta—Assietta
 AT—Anti-Tank
 Aufk—Aufklarungs
 Barc—Barcellona
 Bde—Brigade
 Bdr—Border
 Bedgni—Bedogni
 BG—Beach Group
 Bn—Battalion
 Brs—Bersaglieri
 C-Sf—Chiusa-Sclafani
 Can—Canadian
 Carm—Carmito
 Cav—Cavalry
 Cdo—Commando
 Chem—Chemical
 Ches—Cheshire
 Cm-LiR—Campobello di Licata-Ravanusa
 Co—Company
 Com-I—Comiso-Ispica
 Div—Division
 FA—Field Artillery
 FJ—Fallschirmjäger
 Flrd—Pleinreide
 Fort—Fortress
 Grp N—Group N
 HG—Herman Göring
 In-Ca—Inchiappato-Casale
 KDG—King's Dragoon Guards
 Knr—Körner
 KRRC—King's Royal Rifle Corps
 LCI—Landing Craft, Infantry
 LCT—Landing Craft, Tank
 LCVF—Landing Craft, Vehicles & Personnel
 Ling—Linguaglossa
 Livno—Livorno
 LST—Landing Ship, Tank
 Med—Medium
 MG—Machine Gun
 Mil—Milmart
 Msx—Middlesex
 Mx—Mixed Mech and Foot
 Nav—Naval
 NRP—Naval Release Point
 Para—Parachute
 PG—Panzer Grenadier
 Pio—Pioneer
 PLDG—Princess Louise Dragoon Guards
 Prov—Provisional
 Pz—Panzer
 Rec—Reconnaissance
 Recce—Reconnaissance
 Rgt—Regiment
 RM—Royal Marine
 RMC—Royal Marine Commando
 RN—Royal Navy
 Rngr—Ranger
 RNF—Royal Northumberland Fusiliers
 RTR—Royal Tank Regiment
 SAS—Special Air Service
 Sask—Saskatoon
 Sch—Schmalz
 Siz—Sizilien (Sicilian)
 SRS—Special Raiding Squadron
 Stf—Sud Staffordshire
 STL—Sea Transfer Lane
 Three R—Three Rivers
 Werfer—Nebelwerfer
 Yeo—Yeomanry

Pour davantage de lecture...

Après avoir été corrompu par mes divers projets nord-africains, j'ai découvert le manque de travaux sur la campagne sicilienne en quelque sorte comme une surprise. Etant donné la nature fascinante de la campagne elle-même, les récriminations amères entre les Alliés, et les personnalités colorées impliquées, j'ai commencé avec l'impression que la campagne serait supportée par une bonne bibliothèque de travail. Ce n'était pas le cas.

Tandis que vivement recommandé, j'ai trouvé le récit de Carol D'Este dans « **Bitter Victory** » (Collins, 1988) d'être à la fois d'une lecture aride et d'une profondeur limitée. Sa couverture du côté de l'Axe était bien limitée. Pour équilibrer ceci le fortement pro-allemand « **The Battle for Sicily** » par Mitcham et v. Stauffenberg (Orion, 1991). Une meilleure lecture que D'Este (et certainement plus complète concernant le côté de l'Axe), il doit être lu rapidement à cause du parti pris pour l'Axe. Lus ensemble, ces deux livres donneraient à un étudiant de la bataille une vue raisonnable des deux côtés et une profondeur de valeur passable.

Des « Official Histories », le volume US était le plus utile « **Sicily and the Surrender of Italy** ». À la différence de la Campagne nord-africaine, les Italiens (pas surprenant) n'ont pas produit un volume sur la Sicile ; heureusement, mon chercheur italien digne de confiance (Mauro de Vita) pouvait être en mesure de déterrer toutes les informations italiennes dont je pourrais avoir besoin (et puis le reste).

Diverses histoires d'unité (telles que « **Danger Forward** » au sujet de la 1^{ère} DI US) étaient un peu utilisées. En conclusion, les mémoires de Bradley « **A Soldier's Story** » est venu dans mes mains pour un détail ; L'emplacement du QG du 2 corps et le camp de commandement d'Omar pendant l'invasion et juste après !

Les notes du concepteur

Sicile a commencé comme étant le premier projet de conception pour Dave Demko (notre rédacteur OPS). Le projet était très important sur la liste due aux appels pour un jeu OCS plus petit. Je l'ai prié à plusieurs reprises jusqu'au jour où il a envoyé ce qu'il avait ; un prototype de carte et une reliure des notes d'OOB. Pas de mauvais contrat reste impuni, je suppose.

La campagne pour capturer cette île était un coin de la WW2 qui avait recueilli peu de mon attention et d'intérêt au cours des années. Comme noté ci-dessus, les livres sur le sujet n'étaient pas aussi courant (ou bien intéressants, à mon

avis) que les nombreux tomes sur le désert occidental. L'opération Husky n'avait jusque là jamais attiré mon attention.

Jusqu'à, c'est-à-dire, j'ai eu une chance de réellement plonger en elle pour ce jeu. J'ai trouvé la campagne fascinante, bien décrite, un événement historique. Un nombre limité de troupe de l'Axe de grande qualité combattant pour leur vie contre une plus grande force Alliés de qualité décente. Les deux côtés ont une Armée de l'Air, cependant l'Axe est du mauvais côté de la courbe du pouvoir (mais a été reçu une aide méconnus par des Armées de l'Air Alliés non coordonnées). Le terrain favorise la défense, mais il y a beaucoup d'occasion pour attaquer ; pour les deux camps. Le meilleur dans tous ceci, vous avez l'invasion amphibie et les deux camps peuvent faire des insertions de parachutistes (étant données la nature foireuse de celle de l'Alliés). La bataille se dévoile sur une zone limitée de carte dans les limites d'une île (pas de bord de carte). Vous ne pouvez pas demander beaucoup plus dans une situation.

Le travail principal de conception ici a impliqué l'affinage de la carte et l'adressage de l'équilibrage des issues. L'OOB était assez facile avec une grande quantité de détail disponible. Beaucoup du travail des règles a été effectué sur des articles révélé dans les règles OCS v3.0, plutôt que dans le matériel spécifique du jeu.

La carte a été grandement raffinée par le difficile travail de Perry Andrus. Perry est allé dans les Archives National et a photocopié toutes les cartes de l'île du Service de l'Armée (1943) au 1:100000 et a examiné le filet de route avec beaucoup de soin. Je suis redevable à cause de cet effort de recherches. Étrangement (la Sicile est facilement accessible, après tous) beaucoup de ces petites cartes dans les livres (y compris « The US official history ») beaucoup de routes qui y sont son incorrect. Passer à travers ces cartes conflictuelles étaient un procédé lent et improductif. J'ai constaté que ce n'était pas avant que j'aie commencé les placements de scénario du jeu que j'ai pus commencez à voir qu'elles étaient les routes exactes et qu'elles étaient les erronés. Suivant le mouvement et les positions des unités ont clairement montré qu'elles étaient les routes exactes et qu'elles ne l'étaient pas. Travaillant d'un placement jusqu'au prochain est une manière enrichissante de se renseigner sur cette campagne, je vous propose de les placer dans l'ordre en se déplaçant directement de l'un au prochain sans démontage formel si vous avez le temps (quelques mouvements d'unité sont fascinants ; Comme « le régiment FJ perdu » de la 1 FJ Division qui a dû

s'infiltrer à travers les lignes anglaises pour faire son retour vers le Mt Etna).

L'équilibrage était une question complexe. Ici j'ai visé à donner un sentiment de nervosité pour les Alliés dans leur tête de pont pendant la période précoce (nous avons fait des tests de jeu où le joueur de l'Axe étaient un imbécile pour la contre-attaque et les Alliés n'avaient pas eu de soucis dans le monde ; Ceci a été changé !). Un bon joueur de l'Axe peut mettre le débarquement Alliés en grand péril avec qualité, tous les coups sont permis, contre-attaquez tôt. Je laisserai pour vous ce jeu technique d'obtention d'assez de pouvoir, assez rapide, de le faire arriver. Dans des tests de jeu postérieurs, j'ai visé de rendre Palerme plus important pour l'Axe, pour contrôler l'apport Alliés de ravitaillement et pour donner à l'Axe assez de travail (comme une menace réaliste). Ce que vous voyez ici est un certain nombre de compromis visant à maximiser chacun de ces organes les uns contre les autres.

La victoire était une question intéressante ici. Tandis que les Alliés ont l'unique fonction de capturer l'île aussi rapidement que possible, l'Axe ne peut se prononcer. Au début, le but de l'Axe était de tenir l'île aussi longtemps que possible et de repousser les Alliés à la mer. Pendant cette campagne, le gouvernement italien s'est effondré et s'est rendu. Les Allemands ont dû acheter du temps pour leur occupation du continent italien. Pour le faire, Hube devait faire de la conquête de l'île qu'elle dure aussi longtemps que possible tandis qu'il ne doit pas sacrifier ses troupes. Une fois que l'occupation était complète, il devait évacuer les troupes allemandes et quitter l'île et de léser les meilleurs Italiens face à leur destin. Il (et vous) devait équilibrer les soucis contradictoires concernant de tenir aussi longtemps que possible tout en minimisant les pertes de sorte que l'évacuation peut se produire. Comme les unités côtières italiennes se dispersent et que la campagne avance, le joueur de l'Axe se trouvera dans une position réellement intéressante ; tandis que la campagne se dirige vers sa conclusion et la perte de l'île, il peut encore remonter pour gagner gros en jouant avec le temps et avec un programme de retrait de bien-pensée. Dans mon esprit, la stratégie de l'Axe vers la fin de la campagne (la chute de l'île n'est plus en doute) est le plus intéressant du jeu entier.

Vous constaterez que les parachutages Alliés sont d'une utilité très limitée (presque au point de choisir pour ne pas en faire, si vous ne vouliez pas perdre des divisions en raison de cela). Un peu de ces unités seront de bonne utilisation, la plupart pas. Quoi qu'il en est de plus, les parachutages Alliés ne sont pas un instrument chirurgical.

À la différence d'un autre jeu récent sur ce thème, j'ai choisi de ne **pas** permettre spécifiquement une invasion précoce de l'Italie proprement dite. Les raisons de ceci sont multiples, mais le fondamental est qu'une telle déviation du chemin historique modifierait la situation entière tellement que de la faire toute tentative de maintenir les emplacements historiques d'unité et de taux de renfort serait un erreur. Par exemple, les unités allemandes envoyées en Sicile ont été envoyées sur l'ordre exprès de Hitler, qui suivant ses hésitations habituelles et sa personnalité indécise. Il a été concerné au sujet d'établir son autorité à l'intérieur de l'Italie et la Sicile était un détail et qui n'a obtenu qu'une partie de l'attention. Une intervention précoce en Italie aurait galvanisé le Führer allemand dans l'envoi de force pleine vers les têtes de pont aussi rapidement que possible (pour inclure des unités déjà disponibles, mais pas encore libéré pour la Sicile). L'autre mot pour sa réaction aurait été la Panique. Les choses se seraient arrangées elles-mêmes différemment de la campagne j'ai voulu me concentrer, tellement différemment qu'un jeu beaucoup plus stratégique aurait été nécessaire pour évaluer exactement les possibilités de cette situation. J'ai choisi de me concentrer plus fortement sur le thème du jeu (la campagne sicilienne qui avait été planifié pendant des mois), plutôt que pour consacrer quelques sous-ensembles particulièrement grands à une situation côtoyant l'imagination.

Pour finir, je voudrais ici dire un mot au sujet des Italiens. Les wargamers ont été sacrement durs pour l'armée italienne pendant la 2^{ème} Guerre Mondiale. Leurs armes étaient démodées, leur pays était quelque chose mais une puissance industrielle artisanale, leur tactique d'une utilisation limitée, et leur commandement généralement inepte. Tandis que c'était entièrement vrai, ils souffrent également grandement d'une mauvaise presse. Les livres en anglais se sont lourdement appuyé sur les sources britanniques qui ont réduit la valeur de n'importe quelle action là où les Italiens ont bien fait et ont mis en valeur les grands désastres qui leur sont arrivés. Leurs Alliés allemands donneraient à peine l'heure du jour. Ce qui résultat, une certaine longue souffrance, mais des compétentes, unités italiennes qui étaient éliminé avec les combats malchanceux de 1940 et, ici, en 1943. Quelques unités italiennes ont combattu jusqu'aux bouts de la campagne sicilienne (elles sont seulement parties après que leurs Alliés Teutoniques les ont laissés en plan), alors que d'autres étaient détruites dans des combats mal exécuté, des attaques désespéré contre les plages Alliés. Ces unités sont oubliées tandis que l'orientation demeure sur les

unités de conscrits siciliens qui étaient justes à la recherche d'une chance de se rendre. En derniers, bon nombre d'entre elles étaient ici sur cette île, faisant que cette armée italienne deviennent très proche du stéréotype du wargamer (mais même ainsi, il y a quelques unités décentes là-bas...). Après la guerre, les Italiens eux-mêmes ont donné à ces unités la majeure partie de l'attention pour essayer de développer un mythe d'un mouvement Antifasciste. Même l'amiral responsable de la forteresse d'Augusta Syracuse (qui a encloué ses canons avant même que l'invasion ne se produise) a été célébré comme un héros national après la guerre. Non, ces hommes n'étaient pas Antifascistes, ils étaient simplement fatigués de la guerre et ont voulu rentrer chez eux ; comme nous tous si nous avions été forcés dans une situation semblable.

Notes historiques

par Dave Demko

La conquête de la Sicile reste comme la moindre réussite ambiguë ; je veux dire, réussite Alliés ; de la campagne italienne. Ceux au courant du combat qui suivi en Italie proprement dite peuvent répondre que cette distinction est un faible éloge. Toujours, la campagne de Sicile a été disputée avec compétence et les tripes. Les Alliés ont conduit une opération fortement complexe de même niveau aérien, terrestre et maritime, dans la portée, avec l'invasion de la Normandie et avec moins d'expérience qui a porté à l'OPÉRATION OVERLORD. L'axe, principalement les Allemands, à cependant frapper en reculant au début, puis ont conduit une défense têtue et habile. La campagne a inclus sa part et puis le reste d'héroïsme et d'accomplissement militaire. À cet égard, la victoire Alliés en Sicile semble gaspillé parce que c'était le premier pas vers la destruction injustifiée et le désordre de la campagne italienne.

Cela dit, je ne nie pas que la bataille pour la Sicile n'est pas entourée de gaffes, si explicable, n'en sont pas moins amères.

Le plan Husky

La structure de commandement pour les Alliés a eu le Lt Général Dwight D. Eisenhower comme commandant en chef pour l'opération Husky, avec Sir Harold Alexander comme adjoint du commandant en chef et commandant du 15^{ème} groupe d'armée. De façon générale le commandement des forces navales est allé à l'amiral Sir Andrew Browne Cunningham, tandis que le Maréchal de l'air Sir Arthur Tedder était le commandant aérien général. A

l'échelon inférieur suivant, la Eastern Task Force britannique a eu le Général Sir Bernard Montgomery (8^{ème} Armée) en tant que commandant terrestre, le vice-Maréchal Aérien Harry Broadhurst comme commandant aérien et l'amiral Sir Bertam Ramsay en tant que commandant naval. Dans la Western Task Force US, les chefs étaient le Lt Général George S. Patton (7^{ème} armée) terrestre, le Colonel L.P. Hickey, aérien, et le vice amiral H. Kent Hewitt, naval. Cette structure de commandement désavantage ce qui a exigé une bonne dose de coopération, ensemble entre les nationalités et parmi les armes. Est absent un chef for pour unifier les efforts des groupes (Eisenhower était éloigné, Alexander était inefficace), des détachements de cette coopération se sont produits, ayant pour résultat des occasions manquées et certains véritables désastres.

Le plan original d'invasion a appelé pour des parachutages autour de la majeure partie de l'île pendant trois jours. La huitième armée ferait débarquer des forces, un morceau moins en moyenne que la force d'une division, à Gela, Avola, Pachino et Pozallo. La septième armée devrait débarquer comme division de renfort près de Sciacca et de Marinella sur le Dday et encore deux divisions dans la zone de Palerme deux jours plus tard. Sur D+3 les Anglais assailliraient Catane. Le raisonnement pour ces parachutages dispersés a inclus le besoin de déborder des terrains d'aviation importants rapidement et en particulier, pour capturer suffisamment de capacité portuaire afin de supporter la force d'invasion. Le plan était le travail de planificateurs faisant ce qu'ils pouvaient en l'absence des commandants militaires importants. Ces chefs ; Monty, Bradley, Patton, et Alexander étaient en grande partie distraits par leurs opérations continu en Tunisie. Montgomery a trouvé le temps d'examiner le plan et il a prononcé que c'est le « déjeuner d'un cabot. »

Ce film commençant malgré George C. Scott, Monty n'a pas mis à jour le plan entier d'invasion dans la buée d'un miroir d'une pièce d'hommes. Mais il a pressé pour des changements. « Je combats pour obtenir de la santé d'esprit dans la planification. » Le plan final et plus raisonnable avait plus de débarquement concentrés dans le coin Sud-Est de l'île. La 51^{ème} (Highlands) Division et la 231^{ème} anglaise, avec la 1ère Division canadienne, avaient pour but le même bout, la péninsule de Pachino, tandis que les 5^{ème} et 50^{ème} Divisions britanniques devaient débarquer plus au nord, entre Avola et Cassibile. La 1^{ère} Brigade Parachutiste de la 1^{ère} Aéroporté avait pour cible le grand pont près de Syracuse. Dans le secteur de la septième armée, la

45^{ème} division devait débarquer près de Scoglitti, la 1^{ère} division (The Big Red One) autour de Gela, et la 3^{ème} division (renforcé) davantage à l'ouest, à Licata. La 505^{ème} RCT de la 82^{ème} Parachutiste devait tomber à proximité de Niscemi et du terrain d'aviation de Ponte Olivo.

Une partie du plan qui est allé parfaitement était l'OPÉRATION MINCEMEAT. Les espagnols ont découvert le corps d'un Major William Martin, un Royal Marine, rejeté à terre près d'Huelva, évidemment après un certain malheur en mer. Les Allemands ont rapidement contrôlé les papiers dans le porte document de Martin et ont appris d'une lettre d'Alexander que les opérations Alliés en méditerranée ont pour but la Sardaigne et la Grèce, avec une feinte de diversion vers la Sicile. Naturellement, le Major Martin et tous ses documents étaient des faux, mis à flots vers la terre d'un sous-marin britannique, le HMS *Seraph*. Le plan a admirablement semblé dévoilé le secret que l'objectif Alliés réel était actuellement les mauvais objectifs que les Alliés ont voulu conduire l'axe à l'erreur pour la chose réelle. Ce double-bluff et diverses autres opérations de déception étaient convainquent. L'OKW a informé Kesselring, « QUE LES MESURES QUI DOIVENT ETRE PRISE EN SARDAIGNE ET DANS LE PELOPONNESE ONT LA PRIORITÉ SUR TOUTE LES AUTRES. »

La défense de l'Axe

Les préparations défensives pour la Sicile ont souffert de la négligence pas aussi bénigne. Quand le général d'Armata Alfredo Guzzoni à pris la sixième armée en Sicile, il a su qu'il avait un problème entre ses mains. Les officiers dans ses unités avaient été scandaleusement inattentifs à la formation, le moral et l'état de préparation de leurs troupes. Les divisions côtières de défense étaient particulièrement pathétiques. Comme un mauvais chef typique, Mussolini n'a pas voulu essayer d'entendre ou de comprendre les avertissements au sujet des défenses de la Sicile et le Général Vittorio Ambrosio, tête du commando Supremo, a résisté à tout accroissement de la dépendance de l'Italie sur l'Allemagne. Le Général Roatta, le chef d'état major de l'armée italienne, avais reconnu que cette attitude distante comme peu réaliste. Le désaccord sur la façon dont on devait coopérer attentivement avec des forces allemandes a causé beaucoup de contrainte.

Les allemands, pour leur part, ont eu peu de respect des forces de combat italiennes. Albert « le souriant » Kesselring a utilisé son influence, en tant que commandant global de l'axe en

méditerranée, pour imposer son point de vue en Sicile et il a effectué un peu d'effort pour montrer la continuation de la coopération avec ses camarades italiens. En fait, une partie du raisonnement derrière la disposition des forces allemandes en Sicile, en particulier le fractionnement de la 15^{ème} division de PzG, était de laisser la possibilité aux troupes allemandes de garder un œil sur les italiens, lesquels ont été considérés comme incertains.

Le commandement nominal en Sicile était la Sixième Armée de Guzzoni et les forces armées commandant la Sicile. Il y avait dans la structure de la sixième armée les XII et XVI Corps italien (aussi bien que XIV corps de Panzer de Hube plus tard), avec les forces navales et aériennes italiennes. Le général Fridolin von Senger und Etterlin, peut-être l'homme le plus anti Nazi ayant jamais commandé une division de panzer, a été affecté par Hitler d'agir comme officier de liaison allemand à la sixième armée. En réalité, Hitler s'est attendu à ce qu'il conduise la défense de la Sicile. En attendant, Guzzoni et Kesselring étaient en désaccord sur un plan de défense pour l'île. Guzzoni, correctement, voulait garder les divisions allemandes, Hermann Goering et la 15^{ème} PzG concentrés pour les utiliser dans une contre-attaque tandis que les têtes de pont Alliés étaient des plus vulnérables. Kesselring était en désaccord, et a prévalu.

Les Opérations d'Invasion

L'invasion a été avancée pour le 10 juillet, mais a réellement commencé dans la nuit du 9 juillet avec les assauts aéroportés. La 1^{ère} Brigade de parachutiste a pris leurs planeurs pour se saisir du pont de Ponte Grande. Les équipages aériens étaient inexpérimentés dans la tâche difficile de la navigation de nuit. Quand les canons de flak ennemis et « amis » sont apparus, les formations ont été dispersées. Beaucoup de planeurs ont été libérés trop tôt ; 69 sur 147 planeurs se sont brisés en mer. Plus encore ont été abattus ou ont dû retourner en Tunisie. Douze sont arrivés dans leurs zones de largages.

La même nuit le colonel James Gavin du 505^{ème} RCT a sauté au-dessus de la Sicile avec pour mission de capturer un point fort à Piano Lupo et plus généralement d'éclairer la zone autour de Gela. En cours de route, les équipages aériens ont manqué le point de contrôle de Malte. La fumée a gêné l'éclairage par la lune des zones de largage et la confusion dans la navigation plus la flak ont dispersé les formations de C-47. Les vents étaient forts et les avions étaient trop rapides quand les soldats de la cavalerie ont sauté. Le résultat était que

ses éléments de la quatre-vingt-deuxième Aéroporté ont été largement dispersés. Quand il a atterri la première fois, Gavin n'était même pas sûr qu'il était en Sicile. Comme il l'a fait ensuite avec un autre parachutage de nuit confus en Normandie, les parachutistes ont commencé leurs travaux en essayant de trouver ou de former des unités, trouvez leurs objectifs et attaquer les cibles opportunes. Un bon effet secondaire était que cela a produit la confusion et l'alerte parmi l'axe.

Les débarquements sur les plages britanniques ont réuni inopinément peu d'opposition. Les 13 et 30 corps, supportés par le 2^{ème} Régiment SAS, le Commando n°3 et les Commandos de la Royal Navy n°40 et 41 ont découvert que l'opposition italienne c'était pour la plupart évaporé. La première semaine à terre, la Huitième armée avait capturé une bonne partie du sud-est de la Sicile, y compris Augusta et Syracuse. Sur le chemin ils ont été en contact avec la division italienne Napoli et le groupe Schmalz (bâti autour du 115th PzG Régiment détaché de la 15^{ème} PzG Division). Les formations italiennes et allemandes ont échoué à coordonner leurs actions

Sur les plages de la Septième armée, la 3^{ème} Division, supportée par le 3^{ème} Bataillon de Ranger ont assailli des deux côtés de Licata. Deux régiments de la Big Red One et les Rangers de la Darby « X force » ont pris Gela et la 45 Division d'infanterie de Middleton à assaillie le long d'un front étendu centré sur Scoglitti. L'axe est parvenu à réagir dans ce secteur avec des contre-attaques par le Groupe mobile E italien et la Hermann Goering. Encore, la coordination Italo-Allemande était mauvaise et les deux groupes de contre-attaquant n'étaient pas avertis de ce que faisais l'autre. Quand ils ont pris contact de faire avec des troupes US de la 1^{ère} et de la 45^{ème} infanterie, elles ont subi un barrage punitif des canons naval de support. La Hermann Goering a eu des problèmes sérieux dans la progression dans le temps et pour maintenir la coordination blindée/infanterie. Le groupe d'intervention oriental de la Division a été brisé et c'est en fait enfuis. La HG apprécierait d'avoir une bonne réputation, mais à ce moment de la guerre il ne l'a mérité certainement pas. Ce que les blindés italiens (des chars légers démodés) ont fait dans Gela étaient d'être sérieusement malmenés dans des combats de rues contre les Rangers de Darby.

Le jour suivant von Senger et le commandant de la Hermann Goering Paul Conrath ont dirigé pour monter ensemble une attaque coordonnée par la HG et la Livorno contre La tête de pont de Gela. Gavin était arrivé dans la zone

de la bataille avec les quelles troupes qu'il avait pu être en mesure de rassembler et sa résistance obstiné à contribuée à ce qui était un assaut plus déterminé de l'axe que celui du jour précédent. En outre la tête de pont étaient renforcée par davantage de bataillons d'infanterie et de chars Sherman de la 2^{ème} Division blindée. Les blindés allemands ont réussi à déborder quelques positions US, mais la puissance de feu combinée des canons de marine, incluant le croiseur USS *Boise*, les chars, l'infanterie et canons d'artillerie de 105mm tirant en chauffant à blanc allumant les ont arrêtés net. Bien qu'il ait été une menace critique, l'attaque a en fin de compte échoué et l'axe a perdu sa meilleure chance d'écraser la tête de pont.

Les opérations aériennes de l'axe étaient efficaces. Par exemple, l'USS *Maddox*, un destroyer et le dragueur de mines USS *Sentinel* étaient coulés le D-Day et le jour suivant le ravitailleur *Robert Rowan* était spectaculairement détruit par une attaque aérienne. La menace prouvée des opérations aériennes de l'axe contre les têtes de pont a eu comme résultat malheureux de rendre les canonnières anti-aériens hyper-vigilants et rapide pour tirer sur un avion.

Patton a ordonné le renforcement de la tête de pont par des éléments aéroportés de la 82^{ème} Parachutiste, incluant le 504^{ème} Régiment et le 376^{ème} d'Artillerie Parachutistes. Le Général Ridgeway, commandant la 82^{ème}, a fait exceptionnellement attention d'alerter la marine que ces forces voleraient vers la zone. Cependant, les forces aéroportés US ont subi des tirs amicaux tard le 11 juillet tout en passant au-dessus des mêmes forces navales qui avait souffert de l'aviation ce jour. La formation aéroportée a été mis en pièces, avec quelques avions détruits et huit s'échappant en retournant de nouveau vers leurs bases. Tous étaient dispersés, et ceux qui sont parvenus à sauter ont atterri n'importe où dans leurs zones de saut de Gela, à la côte est de la Sicile. Les parachutistes ont été abattus dans leur avion, dans leurs descente et sur terre après l'atterrissage jusqu'à ce qu'ils purent s'identifier. Les pertes de ce saut de renfort au-dessus d'un territoire amies s'est monté à 81 morts, 132 blessés et 16 disparus. Après un couple de jours, d'essayer de sauter sur la Sicile a commencé à ressembler à la meilleure manière de ruiner une unité aéroportée d'élite. Les similitudes aux sauts en Normandie seront perdues et aucunement similaire avec cette campagne.

Une des leçons de ces assauts initiaux était ceci, tandis que les forces terrestres et navales ont bien travaillé ensemble (la panique de la flak a néanmoins haché menus la 504^{ème}), les forces aériennes

allies étaient, pour être bref, distant. Deux groupes de chasseurs US, près de leur limites de rayon d'action, ont effectué plus de 1.000 sorties par jour pendant l'assaut, mais la plupart de ces dernières étaient pour de l'interdiction du champ de bataille. La décision de souligner l'interdiction a été faite indépendamment de toute planification opérationnel combiné, et le support aérien rapproché là où nécessaire n'était presque jamais disponible pour la Septième armée. La coordination de l'arme aérienne avec la huitième armée était meilleur, à la satisfaction de Montgomery. Pendant la planification pour Husky, le torchon à beaucoup brûlé entre Tedder et ses contre-parties terrestres et navales concernant les niveaux de soutien rapproché et la couverture aérienne, les changements au plan de parachutage et l'importance de désigner des parcours aériennes au-dessus de la flotte. Patton a porté plainte à Alexander au sujet du manque d'engagement du soutien aérien, Tedder encouragé par l'importance de la capture des terrains d'aviation de la Sicile et en général les commandants supérieurs ont manifesté une incapacité sérieuse, pour quelque raison, de bien faire avec les autres.

Le Combat pour l'Ile

Après une semaine de progrès relativement facile, la résistance contre la Huitième armée s'est durci au sud de la plaine de Catane.

Afin d'obtenir que son offensive se déplace, Monty a dû franchir une rivière. Il a envoyé les Diabes Rouges de la 1^{ère} aéroporté pour prendre le pont principal. Les Paras ont été étonnés d'embrasser la terre sur une unité d'élite allemande et, tandis que les troupes de soulagement allaient de l'avant avec une lenteur torturante du côté amie du pont, les diabes rouges se sont en tranchés dans les meilleures positions qu'elles ont pût trouver. Parmi eux se trouvait le Lieutenant-Colonel John Frost, dur et têtue. Cette description convient au combat à Arnhem pendant Market-Garden, mais ici cela décrit la tentative anglaise d'essayer de franchir la rivière Simeto au Pont de Primosole.

En tant qu'élément du plan de Montgomery pour capturer Catane rapidement, la 1^{ère} Brigade parachutiste, commandée par le général de brigade Gerald Lathbury, a sauté la nuit du 13/14 Juillet pour capturer le pont et les hautes terres au sud. L'intention était, qu'ils seraient relevé par la 50^{ème} Division britannique et la 4^{ème} Brigade blindée, avançant vers la colline 114. Le but ultime était la capture de Catane, avec

son port, et son terrain d'aviation voisin. En appui de l'opération, le Commando n°3 du Lieutenant-Colonel J.F. Durnford-Slater's débarquerais par la mer et marcherais pour prendre le pont de Malati, aussi une partie de la colline 114 au sud du Pont de Primosole. La route et les ponts étaient la ligne principale de l'avance pour les Anglais ; ils étaient, aussi, une artère logistique essentielle pour le groupe Schmalz.

Les commandos ont réussi à prendre le pont, mais pas avant de tomber sur une résistance inattendue des troupes allemandes. Ce que les Anglais n'avaient pas réalisé était que le Colonel Ludwig Heilmann du 3^{ème} Régiment de Fallschirmjäger (de la 1^{ère} FJR Division) avait sauté juste le jour avant dans la zone pour renforcer le groupe Schmalz et le 1^{er} bataillon de MG de la division avait atterri le matin du 13, pratiquement sur les zones de largage de la 1^{ère} Parachutistes. Après avoir dégagé le pont de Malati, les commandos ont été obligés par des contre-attaques allemandes (Y compris de char tigre) de reculer vers l'arrière et de se cacher le 14. En attendant, le saut des diabes rouges c'était avéré être une sorte de désastre qui, malheureusement, ont caractérisé les opérations aéroportées Alliés pendant la campagne. Bien que les 145 avions portant les parachutistes ou remorquant des planeurs avec des canons antichars aient essayé d'éviter les navires Alliés, ils étaient accablé par la Flack des forces navales amies aussi bien que par l'Axe. Vingt-six avions ont dû retourner à leur base sans larguer et quatorze étaient perdu. Ceux qui ont passé à travers étaient dispersé par l'action évasive de sorte que, à la fin, seulement trente avions ont laissé tomber les troupes dans la DZ correcte ; beaucoup d'autres ont été dispersés, pour certain à plus de trente-deux Km.

Les parachutistes se sont regroupés ainsi bien qu'ils purent et avaient cherché leurs objectifs. Les éléments du 1^{er} Bataillon de Jock Pearson d'écossais ont pris le pont de Primosole, et 140 hommes du 2^{ème} Bataillon de Frost se sont renforcés sur les collines au sud du pont. Les deux groupes ont pris un grand nombre de prisonniers italien, qui sont devenu un problème pour s'en occuper. Au matin du 14 juillet, ces unités se sont retrouvées eux-mêmes à être contre attaqués par les parachutistes allemands, dans une des rares actions de la guerre où des formations aéroporté allemandes et Alliés se sont battus l'un contre l'autre. Les Paras britanniques ont perdu contact l'un de l'autre et avec toutes forces de support ; une exception était quand un officier de la Royale artillerie royale avait put appeler au tir le HMS *Newfoundland* pour sérieusement écraser une contre-

attaque allemande. Pour la plupart, les anglais se sont retranché et ont résisté avec peu de munitions. Ils ont dû céder la partie nord du pont cette après-midi, et dans cette soirée se sont groupé sur les objectifs de Frost, les collines « Johnny 1, 2, et 3. » La 151^{ème} Brigade (l'Infanterie Légère de Durham) de la 50^{ème} Division sont arrivée tard cette soirée, avec des éléments du 44^{ème} Régiment de char Royal. L'infanterie a été trop usée par les combats et une marche de 32 km ce jour (essayant de garder l'horaire de Monty) pour attaquer à travers le pont. Les Allemands ont affermi leurs défenses du côté nord de Simeto et les chars britanniques n'ont pas roulé vers l'avant. À la déception des parachutistes britanniques, la capture de Catane a pris un peu plus de temps que Montgomery aie espéré.

Ayant échouée à foncer à travers Catane et ouvrir la courte étroite vers Messine, Monty a décidé d'envoyer le 13 corps sur un crochet gauche à l'ouest du mont Etna. Les allemands de la 1^{ère} FJ et de la HG avaient raffermi la ligne de l'Etna vers l'est. Le déplacement vers l'ouest a apporté quelques durs engagements entre les forces anglaises, canadiennes et la 15 PzG, avec la capture par les Allies de Leonforte le 22 juillet. Le terrain a rendu les offensives coordonné, à grande échelles particulièrement difficiles et les gains étaient lent. La tentative par la 51^{ème} Division pour prendre le terrain d'aviation de Gerbini était frustrante et la Huitième armé a été coincée dans de lent combat.

Comme c'est en premier que le 12 juillet Montgomery a reconnu que chacune des deux armées sous le commandement d'Alexander combattait individuellement et que la bataille pour la Sicile a eu besoin « d'une vraie tenue ». Monty a proposé que la Septième Armée agisse comme une ancre ou un bouclier du côté gauche, tandis que la Huitième Armée donnerais un coup par la droite, jusqu'à Leonforte et Enna. Un tel trajet exigerait l'utilisation de la colline 124 entre Vizzini et Caltagirone, qui était dans la zone d'action de la Septième Armée. Le 13 juillet Alexander a ordonné le décalage de la zone d'action, avortant les plans de la 45^{ème} Division US. La décision d'Alexander était conforme à la nébuleuse conception stratégique de « l'épée et le bouclier » qu'il a amené à la campagne, et avec sa faible estime des capacités de combat de l'armée US. Patton et Bradley, pour leurs parts, n'ont pas manqué de se sentir insultés. Bradley a voulu que Patton argumente avec Alexander en faveur de laisser la 45^{ème} attaquer Vizzini et Caltagirone, mais Patton a choisi d'obéir à ses ordres sans

faire d'histoire. Le résultat, fut une occasion de perdue.

Pendant le temps où la Huitième Armée était entrain d'essayer de se déplacer vers l'avant de chaque côté du Mont Etna, Patton a eu le temps pour ruminer sur le « vole » de la colline 124 et du rôle de défense statique remis à la Septième Armée. Patton c'est envolé vers Tunis le 17 juillet pour faire l'argumentation auprès d'Alexander de donner un plus grand rôle à la Septième Armée. Alexander a accepté ; il a semblé plus facilement gagné par les arguments de l'un de ces subalternes des plus brillants et des plus tenaces. Patton a gagné les ordres pour établir une ligne de Campofelice via Caltanissetta vers Agrigente, puis de tourner pour nettoyer la partie occidentale de la Sicile. Patton avait déjà initialisé la « reconnaissance en force » vers Agrigente et Porto Empedocle. En utilisant l'approche « du nez du chameau » (une fois que le chameau entre son nez dans la tente, il est difficile de l'empêcher d'entrer le reste de son corps), Patton avait établi les conditions pour que la Septième Armée exerce sa mobilité jusqu'à Palerme.

Les opérations ont bondi le 19 juillet, avec la course de la 82^{ème} Aéroportée et de Darby vers la côte au sud de Marsala, la 3^{ème} d'infanterie et la 2^{ème} Blindé convergèrent sur Palerme, la 45^{ème} d'infanterie coupant à travers la côte nord à Campofelice, et la 1^{ère} d'infanterie ancrant la ligne et poussant vers Enna et la Colline 120. Le mouvement était complet au 23 juillet, avec la chute de Palerme le 22 juillet. La vitesse des manœuvres, même contre une résistance limitée, était remarquable. La 3^{ème} division, par exemple, a marché 161 km en juste 72 heures. La ressemblance avec la situation en Normandie un an après, avec Monty dans un combat de limace tandis que Patton là rompu et a foncé, est trompeur. L'opération Cobra a eu une grande signification militaire, mais l'aventure de Palerme a eu peu peut d'avantage pratique autre que la capture de l'utile port mais non essentiel de Palerme. Bradley a nommé l'opération « sans signification dans un sens stratégique » et lui et Truscott ont considéré que la publicité était la force de motivation de Patton. Cela dit, la prise de Palerme et de la partie occidentale de la Sicile a augmenté le moral de la Septième Armée. Cela a certainement renforcé Patton.

Messine : L'objectif final

Avec la majeure partie de l'île en possession des Alliés, la partie la plus dure de la campagne était de toujours à venir. Le 16 juillet le Général Hans Valentin Hube a activé le XIV^{ème} Pz

Corps en Sicile et a pris de fait le contrôle de toutes les troupes allemandes sur l'île, reléguant von Senger au statut de spectateur. Le 18 juillet, Hitler a autorisé le déplacement de la 29^{ème} division de PzG vers la Sicile pour renforcer la ligne de l'Etna. Cette ligne courrait d'Acireale sur la côte est à travers Aderno et Troina vers San Fratello sur la côte nordique.

La défense de cette ligne était essentiellement l'œuvre des allemands. Les Allemands avaient perdu maintenant tout le respect restant qu'ils avaient eu pour les Italiens. Guzzoni et le QG de la Sixième Armée ont été traités comme une cinquième roue ; Au 2 août Hube contrôlais toutes les forces de l'Axe sur l'île. Cronath a caractérisé 90% des forces italiennes comme des lâches qui ne voulaient plus combattre. Le groupe Schmalz, maintenant renforcé avec des parachutistes des 3^{ème} et 4^{ème} Régiments de FJ, la HG Division, la 15^{ème} PzG et la 29^{ème} PzG ont habilement tenu la ligne. La ligne a couru à travers du terrain difficile, incluant les montagnes de Nebrodi. Même la route de la côte nord, la Colline 113, étaient étroite et facilement défendable. (A la mi-août, les allemands avaient fait sauter un tunnel et une partie de la chaussée sur le coté de la falaise, retardant l'avance américaine.) Les divisions Aosta et Livorno, parmi les meilleures unités italiennes sur l'île, étaient dans la ligne mais n'étaient pas responsables de beaucoup de front. Pendant ce temps l'effort aérien Alliés portaient ces fruits. La Luftwaffe était incapable de supporter les forces terrestres, et l'interdiction du champ de bataille commençait à affecter la situation du ravitaillement de l'Axe.

A partir de la 51^{ème} d'infanterie britannique sur la cote nord de Catane au 45^{ème} et 3^{ème} d'infanteries US sur la côte nord, les Alliés ont appliqué une pression pendant que les allemands ont géré pour les retarder sans être coincé. Le plan de l'Axe était à ce moment de gagner assez de temps pour réaliser une évacuation ordonnée. Au même moment, Patton et Montgomery coopéraient. Monty a invité Patton pour discuter des plans du 25 juillet, ignorant clairement Alexander. Le plan de Monty était de foncer avec le 30 Corps vers l'ouest du Mont Etna tandis que la Septième Armée attaquait le long des Collines 120 et 113.

C'est le contexte de la bataille pour Troina, peut-être le combat le plus dur de la campagne. Le II Corps avait initialement prévu que la 15^{ème} PzG avait mis seulement en place une action de retardement à Troina avant de revenir de nouveau à Cesaro. Bradley et Terry Allen le commandant de la 1^{ère} d'infanterie ont espéré que le 39^{ème} régiment de la 9^{ème} infanterie, attaché à la Big Red One,

aurai pu prendre la ville. Les troupes US ont effectué des bons progrès initiaux le 1er août, mais une contre-attaque par le 15^{ème} PzG a annulé leurs gains. Le jour suivant le 39^{ème} régiment a encore essayé, cette fois avec un support d'artillerie plus lourd (165 canons d'artillerie). Allen alors introduit le 26^{ème} régiment, le 4^{ème} Goumiers, et un support d'artillerie abondant. Les progrès était nul. Allen a organisé une attaque de nuit. Les progrès était faible. Le modèle des lourds barrages de support, de petites avances contre le feu intense de l'ennemi et les contre-attaque allemand avaient été répété. Troina est tombé après cinq jours de combat quand Hube avait réalisé qu'il était temps pour la 15^{ème} PzG de revenir en arrière vers une éventuelle évacuation plutôt que de rester et de risquer l'encerclement. Terry Allen a été relevé du commandement de la Big Red One par Clarence Huebner, mais pas en raison de ses performances à Troina.

Tandis que la bataille pour Troina dominait le combat le long de la Colline 120, le long de la route côtière nordique les 45^{ème} et puis la 3^{ème} d'infanterie ont lutté vers l'avant. Effectuant peu de progrès par voie terrestre, Truscott a utilisé une force de la taille d'un bataillon pour un débarquement « faux-fuyant » qui a ébranlé les lignes de défense de la 29^{ème} PzG à San Fratello. Patton, désireux d'atteindre Messine, a voulu exécuter sans retard une autre manœuvre de ce genre à Brolo. Truscott c'est plaint que son artillerie et que le 15^{ème} Régiment d'infanterie n'étaient pas encore en position pour supporter le débarquement. Après un bref argument qui a inclus la mention que Truscott le ferais avec lui serais relevé, le débarquement a avancé. De nouveau, le 11 Août, la Task Force Bernard à débarqué derrière les lignes ennemi ; ils se sont bientôt trouvés à tenir sur le Mont Cipolla contre une d'intenses contre-attaques allemandes. Les pertes étaient lourdes des deux côtés. De nouveau les troupes terrestres ont eu le plaisir des tirs de support massifs et opportun de la marine et de la participation clairement moindre de l'USAAF. Comme Truscott l'avait averti, le reste de la division était dans l'impossibilité de percer vers la force de débarquement jusqu'au jour suivant. Brolo n'était pas parmi les bons points tactiques de Patton. Les allemands ont lutté durement contre cette menace d'être

encerclé. Une spéculation intéressante est de se dire ce qui pourrait s'être produit si l'objectif des ces faux-fuyants avait été non seulement de déborder un défenseur et de reprendre l'avance progrès, mais de l'encercler et d'écraser le défenseur.

Hube était en alerte à la menace d'être encerclé. Hube avait planifié un retrait

échelonné de la ligne d'Etna/San Fratello de nouveau dans le coin nord-est rétrécis de l'île. L'intention était d'évacuer toutes les troupes et autant d'équipement et de véhicules possible. Le défi était d'accomplir cette retraite face aux assauts frontaux Alliés (US à Troina et anglaise à Ardano) et la menace d'un possible encerclement amphibie. Hube a ordonné que l'évacuation commence le 4 août, contre les ordres de l'OKW de ne pas faire ainsi. Hube avait raison. Avec la chute de Troina, la capture d'Ardano par la 78^{ème} Division et la capture de Randazzo par la même unité le 13 août, reliant les deux armées Alliés, il était grand temps de s'en aller.

Peut-être la mieux organisé et efficace course d'unité de chaque côté pendant la campagne de la Sicile était le service de bac commandé par *Fregattenkapitaen* Gustav von Liebenstein. Il a établi les itinéraires des bacs allemands à travers le détroit de Messine, l'utilisation des bacs Siebel et des chalands MFP a permis le déplacement de quantités prodigieuses de troupes, d'équipements et ravitaillements. Pendant ces opérations, les italiens les aidèrent et bien, le service de bac fonctionnait efficacement sur leurs itinéraires. Le Colonel Ernst-Guenther Baade était responsable des défenses considérables de Flak et de l'ensemble du « commandement de forteresse » pour le détroit.

Pendant le début d'août les Alliés ont effectué des sorties de bombardement, y compris certaines missions de bombardiers lourds, continuellement contre Messine et l'évacuation. La Flak était difficile, et les Armées de l'Air n'avaient pas fourni un plein effort contre Messine. Le résultat était que l'intervention aérienne a fait peu pour entraver l'évacuation. Le 15 août Patton a mis en scène encore un autre débarquement de faux-fuyant, cependant le 7^{ème} régiment d'infanterie de Truscott avait déjà avancé au-delà de l'emplacement. Ce jour Montgomery a également effectué une opération semblable avec 4 brigades blindées supportées par des commandos. Mais à la fin, l'axe avait organisé une évacuation couronnée de succès. AU 17 août, ils avaient extirpé 39.951 hommes, 14.772 blessés, 51 chars, 9.789 autres véhicules, 163 canons, 1.874 tonnes de munitions et de carburant et 16.791 tonnes d'autre équipement.

La Campagne est Conclue

A la fin, la bataille pour la Sicile n'était pas la bataille d'encerclement et d'annihilation qu'elle aurait pu avoir été. Le manque d'une visibilité stratégique centrale dans l'organisation d'Husky, combiné avec le commandement lâche et inefficace d'Alexander et parfois les petites chamailleries directes entre les commandants en chef Alliés ont eu comme conséquence une disjonction, une campagne non coordonnée. Nous pouvons spéculer ce qui pourrait s'être produit si Montgomery avait eu un plan plus imaginatif après que l'avance initiale, identique à Market-Garden avance vers Catane avaient été déjoué. Si l'infanterie britannique avait eu de plus nombreux transport. Si Alexander avait fait confiance aux capacités de la Septième Armée et n'avait pas déplacé la frontière inter-armée dans la zone de Vizzini et de Caltagirone. Si, au lieu de cela il avait effectué une course folle à la M. Toad à travers la Sicile occidentale, si Patton avait opéré sous des ordres de faire un assaut coordonné de concert avec la Huitième Armée. Beaucoup a été écrit au sujet de la stupidité de Patton d'avoir giflé un soldat en Sicile, qui était en fait dans des accès émotifs ce que Patton plus tard a essayé de rationaliser en tant que thérapie de choc émotif. Mais la folie d'un commandant impulsif ne devrait pas masquer la conclusion que d'autres erreurs, commises avec beaucoup plus de délibération par les commandants Alliés, ont eu des conséquences bien plus grandes pour l'effort Alliés.

Aucun des désaccords et des malentendus parmi les commandants Alliés, pas même l'incapacité d'Alexander d'améliorer son impression des capacités de combat US qu'il a formée après Kasserine, était aussi mauvaise comme l'atmosphère empoisonnée des échelons supérieurs de l'Axe. La méfiance et l'antipathie profondes ont empêché n'importe quelle coordination efficace. Ces incohérences sont évidentes au vus des pauvres dispositions de troupes sur l'île, à gauche l'axe sans aucune concentration majeur de troupe prête pour une rapide contre-attaque, toute la manière vers les hésitations jumelles contre les parachutages sur Gela le D-Day. Les redditions des troupes italiennes n'ont montré ni poltronnerie ni folie, mais la connaissance de la réalité, de même que la reddition de l'Italie en raison de la campagne elle-même. Les Alliés ont appris de leur victoire en Sicile beaucoup de leçons, certaines d'entre eux les ont instruites et toutes leur ont montré le dur chemin.

Ordre d'Arrivé de l'Axe

10 Juillet 43 :

I-382, II-382 Inf Bn

Unités aériennes italiennes :
1x Z.1007bis

Unités aériennes allemandes :
2x Ju-88a

12 Juillet 43 :

Nouveaux Marqueurs de Réserve : 7 Disponible dans le Box de Rome ou de Naples pour transport aérien/parachutage :

1 FJ Div (I-3, II-3, III-3, I-4, II-4, III-4 FJ Bn, 1 FJ MG Bn, 1 FJ Pio Bn, I-1 FJ Arty Bn)

Notes :

- 1) La 1 FJ Div ne peut se déplacer sur la carte autrement que par transport aérien/parachutage avant le 22 juillet.
- 2) La 1 FJ Div est libre des dispositions de la règle de série 14.11d (Pré Planification). Voir 2.12.

Unités aériennes italiennes :
1x Re.2002
1x MC.202
1x SM84

Unités aériennes allemandes :
3x He-111h
1x Ju-52
1x Me-323

15 Juillet 43 :

14 Pz Corps HQ
29 PG Div (29 Pio Bn)

Optionnel : 29 PG Div (Restant)

Notes :

- 1) Dernier tour pendant lequel la 1 FJ Div est libéré de la 14.11d. Voir 2.12.

Unités aériennes allemandes :
1x Fw-190a
1x Me-109g
1x Ju-87d

<p>22 Juillet 43 : 29 PG Div** (Div HQ, 129 AG Bn, 129 Pz Recon Bn, I-15, II-15, III-15, I-71, II-71, III-71 Inf Bn, I-29, II-29, III-29 Arty Bn, Camion Organique)</p> <p>Optionnel : Alpi G Mountain Div (Div HQ, 10, 12, 20 Mtn Inf Rgt, 11 Mtn Eng Bn, Adige, Isonzo Mtn Arty Bn ** Optionnel : Entrer précoce le 15 juillet 43</p> <p>Note : La 1 FJ Div peut se déplacer vers la carte en se déplaçant du Box de Rome vers les hexs d'entrer de la Botte.</p>
<p>29 Juillet 43 : Nembo Para Div (3-185, 8-185, 11-185 Para Bn)</p>
<p>1 Août 43 : Activer les itinéraires de Ferries de l'Axe (2.3b)</p>

<p>Ordre d'Arriver Alliés Optionnel au départ : 11-4 Para Bn (1.Abn) 46 Brit Inf Div (All)</p>
<p>10 Juillet 43 : 62 Arm Arty Bn</p>
<p>14 Juillet 43 : 58 Arm Arty Bn</p> <p>Retirer : 1/2 de tous les Landing Craft (ex : Il reste 15 Points de Landing Craft, retirer 8). Exclure de cette réduction les Ports de LST déployé et les DUKW. Ils sont retirer pour préparer les débarquements de Salerno.</p>
<p>15 Juillet 43 : 813 TD Bn 65 Arm Arty Bn</p> <p>Restriction : plus aucune insertion de glider ou de parachutages d'unités ne sont autorisés. Les PRs seul peuvent être parachute ou apporter par des Glider.</p>
<p>19 Juillet 43 : 7 RM Marine Bn 91 Arm Recon Bn 9 US Inf Div (Toute)</p>
<p>24 Juillet 43: 78 Brit Inf Div (Toute)</p>
<p>29 Juillet 43: 601 TD Bn La capacité Alliés de Rail deviens 2 PRs</p>

Effets du Terrain sur le Combat (Modificateurs Spéciaux)

Type	Ligne de Combat	Blindé	Mech	Autre
Open	Open	[x2]	[x2]	x1
Ville	Very Close	x1/2	[x1/2]	x1
Village	Close	x1	x1	x1
Rivière Mineure	at	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
Montagne	Very Close	x1/3*	[x1/2]*	x1
Coulé de Lave	Very Close	x1/3*	[x1/2]*	x1
Petites Collines	Close	[x2]	x1	x1
Collines	Close	x1	x1	x1
Rough	Close	[x2]	[x1/2]	x1
Chemin de Fer	at			
Route Principale	at			
Route	at			
Piste	at	Utiliser l'autre terrain pour cela...		
Ferrie	at			
Port	at			
Coté d'Hex de Mer/Lac	I			

* Seulement par route principal, chemin de fer, route ou piste
 [#] Affecte uniquement l'attaquant, les unités défendants sont x1.

Effets du Terrain sur le Mouvement

Type	Blindé	Camion	A Pied	Notes :
Open	1	2	1	
Ville	2	1	1	Annulé si vous utilisez une route
Village	Pas d'effet			
Rivière Mineure	+3	+5	+1	
Montagne	I	I	Tous	Débordement interdit
Coulé de Lave	I	I	Tous	Débordement interdit
Petites Collines	1	2	1	
Collines	1	2	1	
Rough	3	5	2	
Chemin de Fer	1	1	1	
Route Principale	1/2	1/3	1/2	
Route	1/2	1/2	1/2	
Piste	1	1	1	
Port	Ne	Ne	Ne	
Coté d'Hex de Mer/Lac	I	I	I	

Table Alliés de Dispersion Parachutiste

Dispersion	Distance de Dispersion
Jet	
1	3 hexagones
2-3	2 hexagones
4-5	1 hexagone
6	Aucune Dispersion

Table de Renfort Variable

Jet	Alliés	Axe
2-6	Rien	Rien
7	Pax	Rien
8	Eq	Rien
9	Pax	Pax
10	Eq, Pax	Eq
11	2x Eq, Pax	Eq, Pax
12	2x Eq, 2x Pax	Eq, 2x Pax

Table de Débarquement Amphibie

Terrain	Jet de Dé Modifié		
	Echec	Mixe	Succès
Ouvert/Village	2 ou moins	3-4	+5
Petites Collines	3 ou moins	4-5	+6
Collines	3 ou moins	4-6	+7
Rough	3 ou moins	4-7	+8
Montagne/Ville	2 ou moins	3-8	+9
Port**	1 ou moins	2-3	+4

Jetez deux Dés avec les modificateurs en dessous sur la table ci dessus.

Succès : Toutes les barges de débarquements et leurs contenus arrivent en sécurité.

Mixe : La moitié des barges de débarquements sont détruite (arrondir au supérieur), mais les unités et les PR arrive avec succès.

Echec : La moitié des barges de débarquements et leurs contenus sont détruits.

Déterminé aléatoirement quelle barge de débarquement et/ou unités sont perdus dans la pile.

** Note : Si un hex de port ami est utilisé et que la quantité de barge de débarquement utilisé (pas le chargement impliqué) est inférieure ou égale à la capacité du port, ne jetez pas ci dessus. Le débarquement est automatiquement un succès. Si la quantité de barge de débarquement excède la capacité portuaire, appliquez le TDA (utilisez le rang du port) pour tout le chargement.

Modificateur (tous les applicable sont cumulatif) :

Adjacent à au moins une unité terrestre capable d'attaque de l'Axe non-DG¹ — -2

Adjacent à n'importe quel nombre d'unité terrestre capable d'attaque de l'Axe DG¹ — -1

Adjacent à n'importe quel nombre d'unité terrestre non capable d'attaque de l'Axe — pas de mod.

Artillerie Côtière (de toute force) — -1 pour chaque Artillerie Côtière à distance

¹Les unités Côtières Italiennes (les unités sans aucun symbole dans son rectangle de type d'unité, indépendamment d'affiliation divisionnaire) ne s'appliquent pas pour les modificateurs d'hex adjacents.