

LIVRET DE JEU

RISORGIMENTO 1859

Règles des Scénarios

TABLE DES MATIERES

MAGENTA	2	NUIT	6	PLUIE	9
DEMORALISATION	4	REGLES SPECIALES		SOLFERINO	10
TERRAIN	5	HISTORIQUES	6	RESERVES AUTRICHIENNES .	13
Hexs Fortement Cultivés..	5	Restrictions du Mouvement		VIIIè Corps.....	14
Les Canaux.....	6	Autrichien.....	6	Corps de Réserve.....	14
Destruction des Ponts.....	6	Le Régiment Sigmund.....	7	RESERVES PIEMONTAISES	14
Fortifications	6	SAN MARTINO.....	7	FUSEES.....	14
		PAS DE CONTINUITE.....	9	PLUIE	14
		EXCEPTIONS AU MOUVEMENT	9	ORDRES DE BATAILLE	15
		DEMORALISATION.....	9		

MAGENTA

(4 Juin 1859)

Au moment de la déclaration de guerre, il n'y avait pas de forces Françaises en Italie, mais seulement la petite armée Piémontaise. L'armée Autrichienne en Lombardie faisait plus du double de la taille de l'armée Piémontaise, et sans les troupes devant arriver au cours de la journée. L'empereur Franz Josef ordonna au commandant Autrichien le Comte Gyulai, de lancer l'attaque.

Gyulai ne fit rien jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Il envoya ses forces vers la Rivière Ticino sans objectif précis en tête. Lorsqu'il finit par traverser et se dirigeât vers l'ouest, la pluie commença à tomber—si fortement que le mouvement Autrichien généralement léthargique fut encore ralenti. Etant donné les problèmes de météo, Gyulai répartit vers l'est et retraversa la rivière.

Pendant ce temps, la majorité de l'armée Française dirigée par Napoléon III était arrivée et la force commune France-Piémont se dirigeait vers la Lombardie. Le choc initial eut lieu entre un corps Autrichien dirigé par Stadion et la division Forey du Ier Corps Français à Montebello. En dépit du surnombre à 3:1, Forey gifla sèchement la joue Autrichienne, ce qui rendit Gyulai encore plus défensif qu'auparavant.

Début juin, l'armée de Gyulai se trouvait à l'ouest de la Ticino, en général autour de l'important centre ferroviaire de Magenta. L'armée était plutôt dispersée et avait reçu l'ordre de défendre le terrain jusqu'à la rivière, derrière la canal Naviglio. Le plan de Napoléon était d'attaquer de front en traversant la Ticino tandis qu'en même temps un nombre considérable de troupes se dirigerait vers le nord, pour faire une course contre le flanc Autrichien.

Le plan fonctionna. Tandis que l'attaque initiale Française contre les positions de Naviglio était repoussée, les autres colonnes Françaises au nord s'infiltraient dans les vignes touffues (les lignes de vue faisaient souvent moins de dix mètres). Pendant toute la journée, les

forces Françaises arrivèrent de l'ouest et du nord, et les Autrichiens renforçaient

les défenseurs à l'est et au sud. Les Français avaient quelques excellents commandants qui réussirent à avancer lentement mais inexorablement vers Magenta. Malgré la présence de l'artillerie de réserve Autrichienne dans la ville, et quelques furieux combats de rues en début de soirée par les Autrichiens, les Français prirent Magenta, forçant les Autrichiens à sortir de la zone.

De très bons combattants Autrichiens ont été sapés par de médiocres commandants et des réactions lentes aux plus hauts niveaux, ce qui finit par se transformer en panique. En une seule bataille la France (les Piémontais n'ont joué qu'un petit rôle à Magenta) avait quasiment nettoyé toute la Lombardie, préparant le terrain pour la bataille finale un mois plus tard à Solferino.

CARTE

Utilisez la carte de Magenta. Pourquoi le précisons-nous ? c'est un des mystères du wargame. Au moins nous ne vous avons pas dit de la déplier.

DUREE DE LA PARTIE

La bataille commence au tour 1000 et se termine à la fin du 2è tour de nuit, à moins que la partie ne se termine plus tôt (voir la section Victoire plus bas). Il faut environ six heures pour jouer les douze tours.

EQUILIBRE

C'est un jeu assez équilibré, tout dépend de la capacité de l'Autrichien à envoyer ses troupes au combat et en position. Le gros avantage est que la ville de Magenta n'est pas facile à atteindre et est facile à défendre. Les Autrichiens ont potentiellement une excellente opportunité contre la droite Française au milieu de l'après-midi... si ils peuvent tenir au nord. Historiquement le commandement à bas niveau des Français était bien supérieur aux autres. Dans pratiquement tous les autres

domaines, y compris le nombre, les deux camps étaient approximativement égaux. La fatigue à joué un grand rôle dans cette bataille, car les Autrichiens étaient si épuisés qu'ils ne purent appeler une réserve suffisante pour contenir l'avance des Français à l'approche de l'obscurité. Les Français sont meilleurs mais Magenta est difficile à prendre. Donc en termes de conditions de victoire, les Français sont légèrement favorisés.

L'ARMEE FRANCAISE

Déploiement Initial

Les unités peuvent être orientées comme le joueur le désire.

Hexs	Unités
1624 à 1025	Brigade Cler ; Brigade Wimpffen (1/Imp Grd)[a] ; 4 cav (Cassagnol/IG) artillerie hippomobile [b]
1523	Napoléon III, St. Jean d'Angely (ImpGd)

Renforts

Les unités en excès sont considérées comme étant hors-carte et capable d'entrer.

Tour	Hex	Unités
1000	2500	McMahon (IIè Corps) ; Brigade Lefebvre , suivie de la Brigade Polhes (1/II) ; les Batteries 12(7) et 11(11) de Lefebvre et Polhes
1100	2500	Brigades Maneque et Decaen (2/ImpGrd) [pas d'Artillerie]
	3800	Brigade Gault , Brigade Castigny (2/II) ; batteries 2(9) et 13(13) de Gault et Castigny [<i>Une seule activation pour ce tour</i>]
1200	3800	Brigade de Cavalerie Gaudin (IIè Corps)
	1025	Regt de Chasseurs de la Garde Cassaignolles (IG Cav) [c] ; Artillerie Hippomobile 3Cav IG[d] [<i>Une seule activation pour les deux groupes</i>]
1400	3800	Bn Cavalerie 1/Allesandro (Piémontais/Mollard)[e]
	1025	Brigade Picard (III) ; Batterie 9(8) (Picard)
1600	1025	Canrobert (III) ; Batterie 5(7) (III Res) ; Brigades Charrieres et Mortomprey (2/IV) ; Batteries 12(8) (Charrieres) et 9(9) (Mortomprey)(IV) [f]
1700	1025	Brigade Janin (1/III) ; Batterie 11(12) (Janin) (III) [<i>Une seule activation pour ce tour</i>]

1900	1025	Brigade Bataille (2/III) [<i>Pas d'Artillerie</i>]
Piémontais		
Nuit1	3800	9è Bersaglieri (Camerana), Batterie 13 (Camerana); Cav 2/Allesandro (Cuchiar)[g] [<i>Non Commandés</i>]
Nuit2	3800	Reste de la Brigade Camerana et Brigade Danesi ; Batteries 14 (Danesi) et 15 (Réserve Fanti)

NOTES :

- a Bien que St. Jean d'Angely fut le commandant la garde, il semble que Napoléon III lui même donna des ordres à la garde au cours de la bataille. Puis à la fin de la bataille, Napoléon fit de St. Jean un Maréchal de France, ainsi que MacMahon... au grand dam du reste des dirigeants quelque peu sycophantes, qui pensaient que l'empereur était seul responsable de la victoire. (Evidemment, ils savaient de quel côté du pain il fallait étaler le beurre). Napoléon en personne est hors-carte à l'ouest.
- b A ce moment la Garde Impériale n'avait reçu que ses batteries d'artillerie hippomobile. Aucun des nouveaux canons rayés n'étaient encore arrivés.
- c Les Chasseurs de la Garde Impériale sont les seuls de la cavalerie IG à avoir combattu à Magenta. De plus, il semble qu'un seul des quatre escadrons de Chasseurs (110 hommes) était présent. **Pour cette raison, il y a un DRM -2 automatique lorsque l'unité attaque; et un DRM +2 automatique lorsqu'elle se défend.** (Ils ont quand même réussi à déborder une fortification).
- d Cette batterie est traitée comme si elle était dans la formation de la brigade Cassignol ou dans le corps de la Garde Impériale.
- e Cette unité est attachée à la cavalerie de Gaudin dans le cadre du jeu. L'armée Piémontaise n'a eu virtuellement aucune présence dans cette bataille. (la division Fanti est arrivée par Mereso après la fin des hostilités). Pourquoi? Vous trouverez différentes réponses en fonction de la source consultée; les « Italiens » blâmant les Français en les accusant de vouloir récupérer toute la gloire, et la France dénonçant la léthargie et le désir des « Italiens » de laisser la France faire le plus gros du combat, etc. *ad nauseam*. C'est plus probablement du au fait que Fanti s'est promené au lieu d'avancer. On peut noter que quatre ans auparavant la France a traité l'armée Piémontaise avec encore moins de tact en crimée.
- f Le commandant du IVè Corps, Niel, n'est pas disponible.
- g L'unité 2 Allesandro est attachée à la brigade Camarena ou Danesi.

L'ARMÉE AUTRICHIENNE

Les unités peuvent être orientées comme le joueur le désire, à moins d'une indication contraire.

Déploiement Initial [a]

<u>Hexs</u>	<u>Unités</u>
1808	4. Hartman Bn (brigade Baltin, 2/II) orientée vers l'ouest, à travers le pont [<i>Non Commandée</i>]
2713	Batteries Kintzl et Baltin (2/II)
27174-5, & 2815	Reste de la brigade Baltin (2/II)
1 hex de 3614	Brigade Kudelka (1/II); batterie Kudelka
1 hex de 3918	Brigade Szabo (1/II); batterie Szabo [b]
1 hex de 4017	Réserve d'artillerie du IIè Corps (1 batterie) [c]
3520	1 Ottacaner Grenz Bn (Burdina 2/I) [d]
3418-9, 3518-9, et 3620	Reste de la brigade Burdina (2/I); batterie Burdina
3821, 3921, 4725, 4826	Brigade Kintzl (2/II), un Bn/hex, Kintzl peut être placé dans le rayon d'un hex de n'importe quel Bn [<i>voir règle spéciale pour cette brigade</i>]
4704	Cavalerie Légère Uhlans Siciliens (II)
N'importe quel hex à Magenta [e]	
	Clam-Gallas (I), Lichtenstein (II); Réserve d'Artillerie du Ier Corps (4 batteries); Brigade Reznicek (2/I)[f]; Batterie Reznicek [<i>Toutes en Réserve</i>]

NOTES :

- A A Magenta, l'organisation Autrichienne était toujours celle d'une seule armée, avec le Comte Gyulai au commandement... bien que pas encore sur place (L'armée s'est séparée en deux après Magenta, lorsque l'empereur Franz Josef à pris le commandement; voir Solferino). Il n'y a qu'une seule armée commandée par Gyulai. Le Comte Clam-Gallas, le commandant du Ier Corps a été placé à la tête de l'armée à Magenta jusqu'à l'arrivée de Gyulai. Tandis que Clam dirigeait les dispositions pour la bataille sur le terrain, Gyulai, au QG Autrichien à l'est de Magenta était toujours en train de diriger le départ et les assignations des troupes. Le résultat de tout ceci en termes de « jeu » est que les Autrichiens n'ont pas de chaîne de commandement avant que Gyulai n'arrive pour la former.
- B La brigade Szabo a subi de lourdes pertes à Palestro le 30 Mai. Par conséquent, pour chaque bataillon de la brigade, lancez le dé et réduisez le résultat de moitié (arrondissez à l'inférieur, avec un résultat minimum de 1). Le résultat est le nombre de Pertes subies par l'unité au début de la partie. **Exception :** Le 7è Jäger commence avec 1 Perte.
- C La batterie 1/II n'était pas présente (dans aucune des batailles); la 4/II n'était qu'à Magenta. De plus, la majorité de la IIè Artillerie de Réserve était ailleurs.
- D Les Grenzers Ottacaner faisaient officiellement partie de la brigade Dondorf de la division Lilia (VII). Par contre, ils étaient attachés à la brigade Burdina pour cette bataille. Si les Autrichiens activent Lilia (voir plus bas), les Ottacaners restent avec Burdina.
- E Aucune de ces unités—à l'exception des deux commandants de corps, Clam-Gallas et Lichtenstein—ne peut bouger pendant le premier tour de la partie (1000); elles étaient en Réserve.
- F Reznicek commandait la brigade Josef et le 14è Jägers à Magenta (comme indiqué sur ces pions; à Solferino il commande le régiment Wernhardt).

Déploiement Non-Historique

Le plan original de Gyulai était d'établir sa défense sur la rive ouest de la Ticino. Pour cela il construisit quelques fortifications à San Martino (elles sont indiquées sur la carte) et y assigna une brigade pour les tenir. Malheureusement il semble qu'après que la brigade ait pris position, elle eut mal interprété les ordres suivants et abandonné les fortifications de San Martino et soit revenue derrière le canal, qui devin la première ligne de défense.

Les joueurs qui souhaitent savoir quels sont les effets si ils déplacent les

positions défensives à l'ouest devraient—et ce sera bien—se déployer de cette façon :

- 1) Placer UNE brigade du II^e Corps, plus la brigade d'artillerie dans San Martino, à l'ouest du canal Longosco et derrière les fortifications.
- 2) La brigade Baltin, la brigade Burdina et la brigade Kudelka peuvent être déployées dans n'importe quels hexs à l'ouest de la Ticino et pas plus au nord que Bernate. **Exception :** un bataillon peut être placé à Rubone et un à Castelletto. Ces unités ne peuvent pas traverser la Ticino, ni ne peuvent quitter la rive est pour entrer sur un pont.

Toutes les autres unités sont déployées comme pour le Déploiement Initial ci-dessus. Toutes les restrictions s'appliquent toujours.

Renforts

Tour	Hex	Unités
1200	5324	Zobel (VII) ; Brigades Gablentz et Lebzeltern (1/VII) avec les batteries Gablentz et Lebzeltern [a] [Une seule activation pour ce tour]
1400	Magenta	Gyulai (CC)[b] [Voir aussi la note « a » du Déploiement Initial]
1500	5228	Brigade Ramming (1/III) ; batterie Ramming
	4828	Brigade Hartung (2/III) ; batterie 4/III
	4028	Brigade Durfeld (1/III) ; Brigade Wetzlar (1. et 2. Bns Lichtenstein uniquement) (2/III)[c] ; Batteries Durfeld et Wetzlar ; Artillerie de Réserve du III ^e Corps (4 batteries)
	un des précédents	Schwarzenberg (III)
1500+		Voir les règles des renforts variables
1600	4028	Hussards du Roi de Prusse (III) (2 regts)
1800	5228	Brigade Dormus (2/V)[d] [Pas d'Artillerie]

NOTES :

- a La division Lilia du VII^e Corps était dans la région (à Abbiategrosso, juste au sud de Robecco, avec la majorité des III^e et V^e Corps). Par contre, Gyulai les dirigea à l'est de Magenta, vers Corbetta, pour défendre l'arrière Autrichienne.
- b Il peut être placé à Magenta au début du tour où il est disponible pour les règles d'Initiative au cours de ce tour.

c Il semble qu'il « manquait » à Wetzlar trois des cinq bataillons qui lui étaient assignés.

d C'est en fait la brigade du prince de Hesse. Par contre, en accord avec plusieurs des histoires (mais pas toutes), pour cette bataille la brigade était commandée par le Maj. Gen. Dormus. Le 18 juin on vit à nouveau le retour de Hesse au commandement, tandis que ce fut le Baron Puchner au commandement pour la bataille de Solferino. Stadion, le commandant du V^e Corps, n'est pas disponible.

Renforts Variables

Réserve de Cavalerie de la 2^e Armée. La Réserve de Cavalerie de la 2^e Armée Autrichienne (historiquement commandée par Mensdorff), passa toute la bataille à l'est de Magenta, en Réserve, le long de la route principale. Elle n'est jamais entrée en action. Par contre, elle était disponible, et l'est aussi pour le joueur Autrichien dans ce scénario si il désire la faire entrer dans la bataille. Elle est composée de l'artillerie lourde de Holstein et de la légère de Palfy.

Division Lilia (VII^e Corps). Cette division d'environ 8500 hommes était gardée en réserve à l'est de Corbetta. Bien qu'il ne fut pas déraisonnable de la part de Gyulai de la garder en réserve—elle permit à l'armée Autrichienne de retraiter en bon ordre, une retraite que les ordres suivants de Gyulai transformèrent en coup de pouce au moral et en course folle pour le Quadrilatère (voir Solferino)—elle peut être relâchée.

A partir du tour 1500—et au début de chaque tour suivant—le joueur Autrichien lance un dé pour une des formations précédentes (un seul jet par tour). Sur un résultat de 8 ou 9, il peut :

- faire entrer toutes les unités de la Réserve de Cavalerie de la 2^e Armée par n'importe quel hex entre 6005 et 6014, OU
- faire entrer toutes les unités des brigades Dondorf et Veigl (2/VII) par l'hex 6014.

Note de Jeu : L'arrivée de la division Lilia sur le flanc Français et si proche de Magenta aura un impact majeur sur le déroulement de la partie.

Le joueur Français obtient automatiquement l'Initiative au premier tour. Ensuite les joueurs doivent faire un jet. Les Autrichiens n'ont aucun DRM à l'Initiative avant l'arrivée de Gyulai.

DEMORALISATION

Le V^e Corps et la Réserve de Cavalerie de la 2^e Armée Autrichiens ne subissent pas la Démoralisation.

TERRAIN

Hexs Fortement Cultivés

Note Historique : Un observateur a noté que bien que la région autour de Magenta aurait pu être merveilleuse pour l'agriculture, c'était un enfer vert de bosquets d'ormes, de vignes et de vergers, tout cela cultivé de façon intensive. « ...Le pays est virtuellement infranchissable sauf par les voies servant aux fermes ; deux escadrons de cavalerie peuvent se croiser à moins de quinze mètres en plein jour sans se voir ».

En fait, il n'y a que très peu d'hexs « clairs ». La plupart des chemins étaient si bien marqués que nous les avons traités comme des routes mineures. Pour représenter les vergers et les vignes sans avoir à dessiner un labyrinthe d'arbres et de vignes sur toute la carte, TOUS les hexs de niveau 2 (vert moyen) sont considérés comme des hexs Fortement Cultivés [6.23].

Exceptions :

- **Hexs de Ville, Village et Château.** Les hexs de fermes—ceux indiquant quelque chose comme *C. Baddabing* (le « C » indiquant 'casa' ou ferme)—sont toujours Fortement Cultivés.
- **Monte Relondo** [2713].
- Le **cimetière** de la ville de Magenta [4418].
- Les hexs de **Fortification** à l'ouest du canal (ex : 2715).
- Les hexs contenant une **route principale**. Une route mineure ou un chemin n'annule pas la végétation, bien que le mouvement soit facilité et que les ZDC s'y étendent. Les voies ferrées dans des hexs cultivés sont traitées comme des chemins.

Note de Jeu : Le fait que les unités dans des hex Fortement Cultivés ne projettent une ZDC que directement dans leur hex de Front (plus tout hex frontal relié par une route mineure) est très important car cela permet souvent aux unités de retraiter sans avoir à s'inquiéter des ZDC.

Mouvement et ZDC. Les unités désirant utiliser des routes ou des chemins pour accélérer leur mouvement à travers des hex fortement cultivés ne peuvent pas s'empiler. Les unités ne paient pas de coût supplémentaire pour entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie si l'unité ennemi immobile adjacente est dans un hex Fortement Cultivé et qu'elle ne projette pas de ZDC dans son hex. Le coût pour entrer dans un hex Fortement Cultivé en ZDC est le même que pour les autres hexs.

Exemple : Une infanterie Autrichienne est en 3027 face à 3106 lorsqu'une infanterie Française en 3105 bouge en 3026. Il n'est pas un hex sous contrôle Autrichien, donc les Français ne paient pas +2 PM pour y entrer.

Perception. A cause de ce terrain, les unités pouvaient—et sont—passer très près les unes des autres. Pour simuler ceci, nous utilisons les règles suivantes.

Si une unité dans un hex Fortement Cultivé entre dans un hex adjacent à une unité ennemie qui n'est pas dans l'hex de front DIRECT de l'unité qui bouge lorsqu'elle entre dans l'hex (avant de changer d'orientation pour obtenir l'adjacence par Front Direct), et que le joueur désire attaquer avec cette unité, il doit lancer le dé pour savoir si son unité est vraiment « consciente » de la présence ennemie.

Figure A

Perception dans un terrain Fortement Cultivé.

Pour faire un jet de Perception, l'unité doit avoir les +2 PM nécessaires pour entrer normalement dans un hex adjacent, bien que ces PM ne soient dépensés que si le test de Perception est réussi. Si l'unité n'a pas ces PM, elle ne peut pas entrer dans l'hex et le joueur ne peut pas faire de test de Perception.

Pour faire un test de Perception, lancez le dé.

- Sur un résultat de 0 à 4 l'unité qui bouge est CONSCIENTE de la présence ennemie, elle peut changer d'orientation et attaquer (en payant +2 PM, comme précédemment). Si elle le fait, elle obtient la surprise (voir plus bas).
- Sur un résultat de 5 à 7, l'unité est INCONSCIENTE de la présence ennemie et peut continuer à se déplacer si elle a suffisamment de PM pour le faire et que rien ne bloque son mouvement. Elle ne paye pas les 2 PM pour entrer dans un hex adjacent.
- Sur un résultat de 8 ou 9, l'unité qui bouge est INCONSCIENTE de la présence ennemie et l'unité ennemie immobile peut faire son propre jet de Perception. Si elle est consciente, elle peut immédiatement attaquer l'unité qui bouge avec le bénéfice de la surprise. Cette attaque est résolue immédiatement, avant d'entreprendre une autre action. Ensuite, l'unité qui bouge peut reprendre son mouvement.

Pour les unités réussissant le test de perception, cette perception dure tant que les unités restent en contact (retraite et avance incluses). Lorsqu'une unité rompt volontairement le contact, la perception est perdue. Nous avons fourni plusieurs marqueurs de Perception afin de clarifier des situations potentiellement confuses.

De plus, les unités qui commencent leur mouvement adjacentes à une unité ennemie dans un hex Fortement Cultivé ne font pas de jet de Perception ; elles sont automatiquement conscientes de la présence de l'ennemi.

Réaction de Cavalerie. Pour que la cavalerie puisse utiliser sa capacité à Réagir, elle doit être « consciente » de la présence d'une unité ennemie.

Surprise. Une unité qui attaque après avoir réussi un jet de Perception obtient un DRM +2. Les unités cible ennemies ne peuvent pas se Retirer ni utiliser le Tir de Réaction avant l'attaque. Elles peuvent utiliser le Tir de Réaction si elles se font tirer dessus.

Tir d'Artillerie. Le champ de bataille de Magenta est suffisant pour donner des cauchemars à un artilleur. Tandis que les positions sur le plateau à l'est de Naviglio Grande donnent aux Autrichiens d'excellentes opportunités pour harceler les unités de la Garde en approche, elles ne peuvent pas faire grand chose pour le terrain Fortement Cultivé, qui bloque les LDV. Par contre, il existe quelques **exceptions** :

- L'artillerie dans un hex peut tirer « le long » d'un Chemin ou d'une Piste dans des hexs Fortement Cultivés. Les Chemins et les Routes autorisent les LDV tant qu'elles sont en ligne droite. (*Utilisez la méthode de la ficelle pour résoudre tous les problèmes*). Exemple : Une unité d'artillerie en 4514 peut tirer le long du chemin jusqu'à 4510, mais pas en 4410.
- Les unités d'artillerie dans les hexs de Magenta sont plus élevées que les hexs environnants pour la détermination des LDV. Par contre, ces LDV sont limitées à une PORTEE DE TROIS HEXS à partir de n'importe quel hex de Magenta. Ainsi une batterie en 4715 peut tirer sur une cible en 4613 mais pas en 4612. Rappelez-vous que les hexs de ville (et de villages) peuvent bloquer les LDV.

Les Canaux

Les canaux sur la rive ouest du champ de bataille—surtout le Naviglio Grande (construit par Léonard de Vinci), derrière lequel Clam-Gallas a décidé de se défendre—étaient « militairement » infranchissables. Ils faisaient environ deux mètres de profondeur (et probablement plus), avec des berges très raides et glissantes. Des personnes seules auraient très bien pu les traverser sans trop de problèmes, mais la traversée de formations n'était pas faisable face à un ennemi (voir le Tableau des Effets du Terrain).

Destruction de Ponts

Note Historique : Les Autrichiens avaient commencé des préparatifs pour détruire les ponts enjambant le Naviglio. Par contre, ils n'avaient pas posé les charges dans la majorité des endroits. Les Français ont trouvé de la poudre

encore en tonneaux dans des maisons près de deux ponts. Les Autrichiens ont réussi à détruire Ponte Vecchio (3822) avant que les Français n'aient pu l'utiliser.

A chaque tour à partir de 1200, les Autrichiens peuvent tenter de détruire des ponts traversant le Naviglio (une tentative par tour). Pour tenter de détruire un pont ils faut qu'un bataillon d'infanterie Autrichienne ait commencé le tour adjacent au pont et ne pas se trouver dans la ZDC d'une unité Française (bien que la présence d'une unité Française de l'autre côté du Naviglio n'empêche pas la tentative).

La tentative de destruction est l'action de l'unité pour le segment. Les Autrichiens lancent le dé et sur un résultat de 6 à 9 le pont est détruit. L'unité qui tente de détruire le pont ne peut rien faire d'autre pendant ce segment.

Fortifications

Note Historique : Les Autrichiens avaient construit quelques barricades devant San Martino ainsi que devant le Ponte Nuovo Di Magenta. Avec l'approche des Français ils ont aussi ajouté quelques positions retranchées devant le croisement de Buffalora et le pont ferroviaire au sud de la route principale. Tous ces ouvrages sauf celui de San Martino ont été construits à la hâte avec un bénéfice défensif minimal—il semble que les Français n'on eu aucune difficulté pour percer ces positions, l'une d'entre elle l'a même été par une charge de cavalerie ! Plusieurs historiens militaires sont quelque peu perplexes à propos de l'abandon des positions très bien fortifiées à l'ouest par les Autrichiens (San Martino). Peut être qu'ils ne voulaient pas défendre un front aussi étroit avec un fleuve derrière eux !

Pour des questions de simplicité nous n'avons fait qu'un seul type de fortifications.

Nuit

Les restrictions suivantes s'appliquent pendant les tours de nuit :

- Le tir des armes conventionnelles n'est pas autorisé.

- La portée de l'artillerie est limitée à deux hexs. A ces portées, ignorez les DRM de la Table de Portée et appliquez un DRM de -1 à tous les tirs d'artillerie.

Règles Historiques Spéciales

Note Historique : L'armée Autrichienne avait reçu des ordres spécifiques du Comte Clam-Gallas (commandant du 1er Corps)—jusqu'à l'arrivée de Gyulai—pour défendre la position derrière le Naviglio. Gyulai et Clam s'attendaient à ce que les Français attaquent sur un axe ouest-est. (pourquoi n'ont-ils pas défendu les ponts au nord [ex : Bernate] est une très bonne question). Ils n'ont traversé le Naviglio que lorsque Gyulai a ordonné à la brigade Kintzl (voir la règle Sigmund plus bas) de rejoindre le III^e corps qui arrivait pour attaquer le flanc nord Français de Carpenzago.

Les joueurs souhaitant suivre les événements historiques devraient utiliser les restrictions de mouvement suivantes.

Le Naviglio (Historique). Aucune unité Autrichienne ne peut traverser le Naviglio avant l'arrivée de Gyulai (1400).

Exceptions :

- Ils peuvent entrer dans des fortifications à l'ouest du canal (ex : 3520).
- La restriction ne s'applique qu'au mouvement volontaire, et non aux retraites forcées, etc.
- Si le seul chemin « sur » pour une unité Autrichienne est de traverser le Naviglio alors elle peut le faire. Par contre, elle doit tenter de retraverser (vers l'est) aussi rapidement que possible.

Option d'Equilibre de Jeu Avec le Naviglio. Ce qui précède représente ce qu'il est historiquement passé. Par contre cela donne un avantage aux Français car il sait ce que les Autrichiens ne feront pas. Pour contrebalancer cela il y a deux marqueurs « Naviglio ». Au début de la partie le joueur Autrichien en tire secrètement un au sort pour savoir si il sera capable de traverser le canal ou si il devra respecter les restrictions historiques ci-dessus. Il n'est pas obligé de le dire à l'adversaire à moins d'être

obligé de prouver sa bonne foi selon ses actions. Si il est autorisé à traverser, il ne peut le faire qu'à partir de 1100.

Mouvement vers le Nord (Historique).

Malgré le fait que des détachements Autrichiens stationnant au nord de Cuggione aient été repoussés hors de leurs positions par l'avancée des troupes de MacMahon le 3 Juin, Clam-Gallas pensait toujours que l'attaque principale des Français viendrait de l'ouest vers l'est. Sa réponse à l'arrivée de MacMahon fut un peu lente. Pour les joueurs désirant simuler ceci, nous suggérons que :

- Aucune unité Autrichienne n'est autorisée à se déplacer au nord de la route principale avant 1100.
- Les unités déjà au nord de la route ne peuvent pas aller plus au nord avant d'avoir une LDV vers une unité Française se trouvant à leur nord, ou le tour de 1100, selon ce qui se produit en premier.
- Les Uhlans Siciliens ne peuvent pas bouger avant le tour de 1100.

Note de Jeu : Nous recommandons d'utiliser ce qui précède pour les joueurs souhaitant jouer historiquement et pour le jeu en solitaire car cela restreint grandement les Autrichiens. Cela représente particulièrement l'incapacité probable des Uhlans à bloquer le croisement de Marcallo (4206).

Le Régiment Sigmund

Les bataillons du régiment Sigmund de la brigade Kintzl étaient composés d'Italiens Autrichiens. Bien qu'ils semblent avoir été volontaires pour le service, au moment « d'engager » le combat, la plupart rechignait à attaquer ceux qu'ils percevaient maintenant comme leurs parents et « alliés »—les Français combattant pour « l'Italie ». En dépit des efforts de leurs commandants, ils ne voulaient pas attaquer des unités Françaises.

Pour représenter ceci, lorsque le joueur Autrichien désire Engage [7.42] pour la première fois une unité du régiment Sigmund et qu'il rate son Jet d'Engagement, placez un pion « Sigmund No Thanks » dessus. Elle refuse ensuite de combattre et ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une

unité Française jusqu'à la fin de la partie. Elle se défend toujours normalement. Note : Chaque bataillon Sigmund dans une pile doit faire un Jet d'Engagement **initial** séparé (c'est une exception à la procédure normale pour une pile).

Note de Jeu : Nous suggérons aux joueurs de n'utiliser cette règle que pour l'aspect historique de la simulation. Si vous jouez de façon compétitive, vous devriez l'ignorer.

VICTOIRE

Français

A la fin de n'importe quel tour, si les Français contrôlent (ils occupent ou ont été les dernier à occuper) TOUS les hexs de Magenta, ils gagnent.

A la fin de la partie le Français gagne si il contrôle les trois hexs le plus au nord de Magenta (4516, 4616 et 4715) et si il n'y a aucunes unités Autrichiennes Commandées occupant la route entre Magenta et le bord ouest de la carte (1025).

Autrichiens

Les Autrichiens gagnent si les Français n'arrivent pas à remplir leurs conditions de victoire.

Note Historique : Les Français ont réussi à occuper Magenta. Il n'est pas du ressort de ce jeu de décider si ceci s'est produit après une nuit de combats de rue brutaux comme l'indique un livre ou parce que les Autrichiens ont abandonné la position à cause de la fatigue et du manque de réserves comme l'indique l'histoire officielle Française. Les pertes Autrichiennes ont été environ 2,25 fois supérieures à celles des Français. Ce fut une victoire écrasante des Français et cela fit paniquer Gyulai qui ordonna à l'armée Autrichienne de reculer jusqu'à la Forteresse Quadrilatérale bien à l'est. Pour ses efforts, ou leur manque, Gyulai fut relevé de son commandement par l'empereur Franz Josef qui prit personnellement le commandement de son armée (au mieux un mouvement latéral).

SAN MARTINO (24 Juin 1859)

San Martino bien que faisant partie de la bataille de Solferino était une action relativement indépendante entre le VIII^e Corps Autrichien de Benedek et l'armée Piémontaise, à quelques kilomètres au nord de la bataille principale.

Victor Emmanuel avait reçu comme objectif de prendre l'important croisement de Pozzolengo qui ne « gardait » pas seulement la voie ferrée du nord mais également l'approche à travers la Mincio vers la Forteresse Quadrilatérale de Peschiera. Sans savoir que les Autrichiens avaient déjà traversé la rivière—Benedek reçu la tâche de maintenir les Autrichiens et de se déplacer contre les Alliés et avait établi son campement avant de partir—Les Piémontais voyaient leur tâche de façon fragmentaire.

Avant l'aube les Piémontais envoyèrent plusieurs « colonnes volantes » pour voir ce qu'il y avait dans les environs. Ces détachements se précipitèrent dans le VIII^e Corps qui se déployait autour de San Martino en début de matinée. Les Piémontais prirent rapidement le village, pour en être repoussés presque immédiatement par la brigade Watervliet.

Comme les brigades individuelles Piémontaises commençaient à arriver, Benedek engagea ses brigades. Ainsi commença une bataille en dents de scie pour les hauteurs au nord de Pozzolongo. Elle dura toute la journée. Benedek n'arrêta pas de combattre après l'orage et ne se retira que lorsque il fut informé par le QG de la 2^e Armée que toute l'armée retraversait la Mincio. Benedek, probablement le meilleur tacticien sur le terrain à l'époque, réussit à tenir face aux attaques constantes d'un ennemi supérieur en nombre mais avec un équipement inférieur et qui était également mal commandé au niveau de la brigade.

Les Piémontais se sont montrés remarquablement tenaces et furent capables d'empêcher Benedek d'avancer

et rejoindre les Autrichiens autour de Solferino, où une attaque contre le flanc gauche Français aurait été décisive.

CARTE

N'utilisez que la carte nord de Solferino. L'étendue apparemment plate au sud de Lago di Garda était en fait un peu plus « vallonnée » que ce qui apparaît sur cette carte.

DUREE DE LA PARTIE

La bataille commence au tour 0700 et se termine à la fin du tour 2000, à moins que les joueurs ne décident d'arrêter la partie avant (voir les conditions de Victoire). C'est une bonne bataille pour apprendre le système de jeu. Il y a relativement peu d'unités, elle se joue en une seule session et il y a beaucoup d'action.

EQUILIBRE

L'armée Piémontaise avait environ 29000 troupes à San Martino contre le VIII^e Corps de Benedek composé de 20000 troupes dont 4000 avaient été envoyées ailleurs.

C'est une bataille très équilibrée. Les Piémontais ont le nombre mais les Autrichiens ont Benedek, des troupes (légèrement) meilleures et la position (y compris les lignes intérieures). Ceci est une bataille 50-50, et toute dépendra des compétences tactiques du joueur Piémontais à choisir ses « points ».

L'ARMEE PIEMONTAISE

Roi Victor Emmanuel [a]

Déploiement Initial

Hexs	Unités
1721	Bn 1.7, 10 ^e Bn. Bersaglieri (Arnaldi)
2330	2/Alessandro LtCav
2431	Bn 1.1 Granatieri (Colliano); 10 ^e batterie (Colliano)

Hexs	Unités
De la brigade	Pettinengo (Div Cuchiari)
2117	Bn 1.11, 8è Bn Bersaglieri
2017	Cavalerie Saluzzo
2018	17è batterie

Tout le reste de l'armée Piémontaise est en Réserve

Lonato	Roi V. Emmanuel (CC)
2734	Reste de la brigade Colliano , y compris la 12è Artillerie (Durando Res)
1442	brigade Perrier , 11è batterie (Perrier)
1140, 1141	Reste des brigades Pettinengo et Gozzani , une brigade/hex, batterie de Réserve 16 (Gozzani) et 18 (Cuchiari)
1123, 1223	Reste des brigade Arnaldi et Morazzo , une brigade/hex ; cavalerie 1. Allessandro et Montforto, un par brigade ; batteries 4 (Arnaldi) et 9 (Morazzo)

Renforts

Tour	Hex	Unités
<i>Les unités suivantes entrent en renforts lorsqu'elles sont relâchées (voir les règles plus bas).</i>		
0800+	3044	Brigades Camerana et Danesi (Division Fanti) [<i>Pas de Cavalerie</i>][b] ; batteries 13 (Camerana), 14 (Danesi), 15 (Fanti Res).

- a Plusieurs grosses unités de l'Armée Piémontaise n'apparaissent pas à San Martino. Cela inclus la 4è division commandée par Cialdini ainsi que la Réserve de Cavalerie de Sambuy, qui étaient tous au nord pour aider Garibaldi. De plus, les brigades individuelles, bien qu'identifiées ici par leur brigadier (pour faciliter le jeu) étaient plus précisément connues par leurs noms régionaux :
- Colliano = Granatieri (Grenadiers)
 - Perrier = Savoja
 - Camerana = Piemonte
 - Danesi = Aosta
 - Arnaldi = Cuneo
 - Morazzo = Pinerolo
 - Pettinengo = Casale
 - Gozzani = Acqui

De plus nous avons raccourci plusieurs noms de commandants pour des questions de place :
 Colliano = Scozia di Colliano
 Morozzo = Morozzo Della Rocca
 Pettinengo = Genova di Pettinengo
 Gozzani = Gozzani di Treville

Chaque division Piémontaise avait deux batteries de canons lourds (en Réserve) dans sa Table d'Equipement. Aucune de ces batteries de réserve ne semble avoir pris part à la bataille ; il est très probable qu'elles aient été parquées en arrière à Lonato. Nous notons également que le nombre de batteries diffère selon les sources des ordres de bataille.

- b La cavalerie assignée à la division Fanti dans la plupart des sources—le régiment Novara—semble être celui de la 4è Division de Cialdani.

Sortie de Réserve des Divisions Piémontaises. *Le « rassemblement » de l'armée Piémontaise autour de San Martino était remarquablement chaotique, avec l'arrivée et l'engagement des unités étendu sur plusieurs heures. Ceci donna à Benedek le temps nécessaire pour combattre les Piémontais sur un pied d'égalité, et cela entraîna une bataille du type « maintenant c'est à nous, maintenant c'est à eux ».*

A chaque tour à partir du tour 0800, le joueur Piémontais peut relâcher une brigade par Segment d'Activation (avec un maximum de deux par tour).

Note de Conception : Ceci est une approche quelque peu simplifiée de ce qu'il s'est passé, mais, en termes d'Effet de Conception, cela représente le résultat final.

VIIIè Corps Autrichien

FML Ludwig Benedek [a]

Déploiement Initial

Les unités peuvent être orientées comme on le souhaite, sauf indication contraire.

Hexs	Unités
2414	2 Bn Kaiser Jägers (Watervliet)
2712, 2813, 2913, 3014	Reste de la brigade Watervliet ; batterie 2/VIII (Watervliet)

Chacune des brigades suivantes est en Réserve (et peut utiliser l'Empilement de Réserve)

Hexs	Unités
1 hex de Pozzolengo	Benedek (VIII) ; brigade Kuhn ; brigade Philippovic ; brigade Dauber ; brigade Lippert ; Artillerie de Réserve du VIIIè Corps (3 batteries) ; batterie 1/VIII (Philippovic), batteries 9cv (Dauber), 10cv (Kuhn) et 11 cv (Lippert)
3918	4. Hartmann (Reichlin) ; batterie 8cv (Reichlin)
3810	Reste de la brigade Reichlin [b]
3911	3/4 Kaisers Hussards (VIII) [c]

NOTES !

- a Benedek était le seul « héros » des Autrichiens après le fiasco de la guerre. Il repoussa l'armée Piémontaise à San Martino et réussit avec talent la retraite de toute l'armée Autrichienne à travers la Mincio. Par contre, il avait atteint le maximum de ses capacités. Bien que peu apprécié par ses pairs (ils pensaient de lui qu'il était vulgaire), son action à San Martino amena l'empereur Franz Josef à le nommer commandant en chef des Armées d'Autriche—un effet désastreux huit ans plus tard dans la guerre Austro-Prussienne de 1866.
- b La brigade Reichlin était une affaire *ad hoc*. Elle était détachée du VIè Corps (non présent) pour le VIIIè Corps. Par contre, comme vous pouvez le voir pour les bataillons d'infanterie assignés, les troupes provenaient pour chaque bataillon, d'un régiment différent. Pour compliquer encore, les ordres de batailles divergent sur l'identité d'un de ces bataillons. Une source dit que le 4. Wilhelm était présent, une autre dit que c'était le 4. König der Belgier (du régiment déployé avec le IIIè Corps). Une source indique que le bataillon 4. Krpz Rudolph n'était pas impliqué dans le combat. Pour conclure cette confusion, les sources donnent deux batteries d'artillerie hippomobile différentes. Nous avons appliqué ce qui nous semblait le plus simple.
- c Les Hussards commencent la partie sous le commandement de Reichlin, mais après l'activation de Reichlin, les Hussards peuvent être assignés à n'importe quelle autre brigade.

Renforts

Note Historique : Les divisions Durando et Fanti ont subi une percée à l'approche de Pozzolengo à Madonna della Scoperta-Ballino. Comme il semblait y

avoir des attaques infinies et mal coordonnées par les Piémontais, la 2^e Armée Autrichienne détacha deux brigades du V^e Corps et les envoya aider Benedek : Koller et Gaal. (Elle envoya aussi la brigade Bil plutôt mal en point, mais elle ne fut utilisée que dans un rôle défensif, en restant au sud de Ballino).

A partir du tour 1100, le joueur Autrichien peut si il le désire faire entrer la brigade Koller ou Gaal (V^e Corps) ou les deux. Seule l'infanterie est utilisée (pas d'artillerie). Pour chaque brigade qui entre en jeu, il perd DEUX points de victoire.

Lorsqu'une des brigade du V^e Corps entre en jeu, lancez un dé par bataillon. Si le résultat est supérieur à sa Cohésion, donnez au bataillon un nombre de perte égal à la différence entre le dé et la cohésion (cela représente le bombardement du I^{er} Corps d'Artillerie Française au début des festivités).

Les brigades du V^e Corps entrent par les hexs 4220 ou 4212, mais elles ne peuvent pas entrer par 4212 avant 1200.

Sortie de Réserve des Brigades Autrichiennes. La réaction de Bénédék aux attaques Piémontaises à plus à voir avec la nature de leurs assauts initiaux, ajouté au fait que Bénédék connaissait le développement autour de Solferino. A Chaque tour à partir de 0800, le joueur Autrichien peut relâcher une brigade par Segment d'Activation. Lorsque la brigade est relâchée, son artillerie l'est aussi. Le dernier groupe à être relâché doit être l'Artillerie de Réserve du VIII^e Corps.

INITIATIVE

Le joueur Piémontais obtient automatiquement l'Initiative pour les tours 0700 et 0800. ensuite, les joueurs lancent le dé. Le VIII^e Corps à une Valeur d'Initiative de 4.

PAS DE CONTINUITÉ

La règle de continuité n'est pas utilisée dans ce scénario. Il n'y a qu'un seul corps par joueur. Par conséquent le joueur qui obtient l'Initiative peut choisir d'agir en premier ou en second. Ensuite les joueurs alternent l'activation des

corps, un par un, jusqu'à ce que les deux joueurs aient agit deux fois. Ensuite, le joueur qui a l'Initiative peut tenter une Activation Etendue [4.43] si il le désire (le joueur qui n'a pas l'initiative n'a pas cette possibilité).

EXCEPTIONS AU MOUVEMENT

Coin Sud Ouest. Aucune unité ne peut entrer volontairement dans ou à travers le coin sud ouest de la carte, c'est à dire tous les hexs de niveau 2 et plus de 4227 à 3137 puis vers l'ouest de la carte (à 3143).

Mouvement Hors Carte. Les brigades Pettinengo et Gozzani (Cuchiari) peuvent quitter la carte par l'hex 1040 lorsqu'elles sortent de la Réserve. Elles entrent en renforts au tour suivant par l'hex 1026.

DEMORALISATION

Les règles de démoralisation ne s'appliquent pas dans ce scénario, néanmoins les effets *Hors de Combat* doivent s'appliquer.

PLUIE

Vers 17h, tout a changé à cause de la météo. Une pluie torrentielle s'est mise à tomber avec de puissantes rafales de vent, ce qui arrêta quasiment les activités militaires. Cela mit presque fin à la bataille.

Dans les tours où il faut faire un Test de Pluie (indiqué par R#), à chaque fois qu'un joueur obtient un 9 lors d'un Test de Continuité, il y a une chance que l'orage éclate. Relancez le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du Test de Pluie indiqué sur la piste des tours, alors l'orage éclate.

Effet sur la Démoralisation. Lorsqu'il commence à pleuvoir, le tour est terminé, sauf le segment de démoralisation. De plus, lors du test de Démoralisation des corps, ajoutez un à chaque jet de dé.

Effets lors des Tours Ultérieurs. La pluie a les effets suivants lors des tours ultérieurs :

- Doublez le coût en PM de tous les hexs de Niveau 1 et 2 (à cause de la boue).

- Les Routes et les Chemins n'ont aucun effet sur les coûts de mouvement. Traitez tous les hexs de Route/Chemin comme « l'autre terrain » (*encore plus de boue*). La seule exception est la Route Principale à l'intérieur des villes allant de Castiglione à S4211.
- Ajoutez un à tous les coûts en PM des Ruisseaux et des Canaux.
- Les gués n'existent PAS (à cause de la crue).
- Le tir des armes conventionnelles n'est pas autorisé pendant le tour suivant l'arrivée de la pluie (à cause de la poudre humide).

VICTOIRE

L'objectif Piémontais est de prendre les approches de Peschiera et les ponts traversant la Mincio au nord (hors carte, vers l'est)... Cela signifie Pozzolengo. Avec le développement de la bataille, la tâche de Benedek fut d'empêcher ceci.

Victoire Instantanée. A la fin de n'importe quel tour où les Piémontais occupent l'hex 3407—le centre de Pozzolengo—ils gagnent. *Beau travail si vous y arrivez.*

Victoire en fin de partie. Le joueur occupant les objectifs indiqués à la fin de la partie obtient les points de victoire pour ces hexs. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie (plus la différence est grande, plus la victoire est éclatante).

Le joueur Autrichien perd 2 PV par brigade du V^e Corps qu'il fait entrer en renforts.

Objectif	Piémont	Autriche
San Martino/2414	5	2
San Donino/2818	2	3
Pozzolengo		
Hex de ville	5	2
Hex de village	3	1
Ballino/3911	2	0
Madonna de la Scoperta/3918	3	4

SOLFERINO (24 Juin 1859)

Solferino fut une des plus grande bataille terrestre de l'histoire Européenne pré 20^e siècle, à la fois en terme de surface couverte et en nombre d'hommes (presque un quart de million).

Après Magenta, l'armée Autrichienne avait retraité derrière la rivière Mincio, à l'abri de la Forteresse Quadrilatérale, et l'empereur Franz Josef avait relevé Gyulai de son commandement (ce dernier en fut satisfait), et prit lui même les rênes. Entraîné à la vie militaire depuis longtemps, ce fut le premier et le dernier commandement de Franz Josef.

Tandis que les Autrichiens se réorganisaient et se reposaient, les Français et les Piémontais entraient triomphalement à Milano et se dirigeaient lentement à l'est vers les Autrichiens espérant ainsi stopper rapidement cette guerre avant l'arrivée des Prussiens. Ils se sont arrêtés près de Brescia, un fait rapporté par le QG Autrichien.

Les Autrichiens décidèrent d'abandonner leur attitude défensive et d'attaquer les Français près de Brescia. Pour cela ils bougèrent lentement à travers la Mincio pour prendre les positions que vous verrez au début de la bataille. Les ordres pour marcher contre les Français étaient pour 9h le lendemain matin.

Pendant ce temps les Alliés avaient bougé à l'ouest de Brescia avec l'intention d'attaquer les Autrichiens là où ils pensaient qu'ils devaient se trouver, à travers la Mincio. Bien qu'aucun camp n'ait beaucoup utilisé de groupes de reconnaissance et avancés—il semble qu'aucun camp ne savait exactement où se trouvait l'autre—les ordres de marche des Français étaient pour 3 ou 4 heures du matin, environ six heures en avance sur les Autrichiens.

C'est pourquoi nous, en tant que joueurs, trouvons l'armée Française envahissant le champ de bataille pour trouver en face d'eux une armée Autrichienne non préparée. Les Autrichiens ont une bonne

position, surtout au centre et à leur droite. Par contre, leur plan d'attaque n'avait pas prévu que non seulement l'ennemi n'était pas là où il aurait du, mais que c'était lui qui attaquait et non l'inverse.

CARTES

Utilisez les cartes nord et sud de Solferino. La carte nord recouvre la carte sud (d'une demi-rangée d'hexs). Dans les déploiements suivants, les hexs de la carte sud sont identifiés avec le préfixe « S » ; ceux de la carte nord avec un « N ».

La portion ouest de ce champ de bataille ; vers Castiglione est l'endroit exact où en 1796 le Général Bonaparte vainquit les Autrichiens (commandés par Würmsers).

DUREE DE LA PARTIE

C'est une partie assez longue qui demandera environ une dizaine d'heures de jeu. La bataille commence au tour 0430 et se termina à la fin du tour 2000, ou plus tôt si les joueurs (et la météo) le décident, avec un total de 16 tours possible.

NOMBRE DE JOUEURS

Cette bataille convient parfaitement pour quatre joueurs (mais deux conviennent aussi). Elle fonctionne également très bien en solitaire. Si vous jouez à quatre, nous suggérons de diviser les formations de cette façon :

- **Autrichiens :** Chaque joueur commande une armée.
- **Alliés :** Un joueur commande les Piémontais et les Corps Français I et II, tandis que l'autre joueur commande la Garde Impériale et les Corps III et IV.

Ceux qui font les jets de Continuité contribuent à rendre le jeu encore plus intéressant.

Les Autrichiens ont aligné environ 120000 hommes à Solferino. L'armée Franco-Piémontaise représentait environ 115000 hommes (29000 Piémontais et 86000 Français). Par contre, environ 27000 Autrichiens sont arrivés trop tard pour être utile, ce qui permit aux Alliés de surmonter la supériorité numérique à certains endroits clé.

Historiquement ce fut plutôt une victoire décisive Franco-Piémontaise, principalement grâce aux commandants des brigades et des bataillons Français. Bien que les Autrichiens occupaient de très bonnes positions (en fait surtout la 2^e Armée) et que le nombre de soldat était à peu près égal dans chaque camp, le seul commandant de corps Autrichien correct était Benedek (VIII^e Corps), et il a presque réussi à contenir les Piémontais. Le commandement sera probablement décisif dans une partie à orientation historique. Ce sera une tâche difficile pour les Habsbourg—les Alliés sont favorisés à environ 2:1, mais c'est amusant d'essayer.

L'ARMEE AUTRICHIENNE

Kaizer Franz Josef I

Déploiement Initial

Les unités peuvent être orientées comme on le souhaite à moins d'une indication contraire.

1^{ère} Armée

<u>Hexs</u>	<u>Unités</u>
S3815	Artillerie de Réserve de la 1 ^{ère} Armée (2 batteries)[a]

III^e Corps [En Réserve]

S3512	Hussard König v. Preussen (III) (2 regts)
S3515	brigade Dienstel (1/III) ; batterie 2/III (Dienstel)
S3616	brigade Rosgen (2/III) (<i>moins le 4. Hess, 7^e Jäger</i>) [b] ; batterie 8cav/III (Rosgen)

RISORGIMENTO 1859 : LES BATAILLES

Hexs	Unités	Réserve de Cavalerie de la 1 ^{ère} Armée [f]	S1624	brigade Koller (2/V) ; batterie 2/V (Koller)
S3617	Artillerie de Réserve du III ^e Corps (4 batteries)	S3336 Vopaterney	S1626	brigade Festetics (2/V) ; batterie 8cv/V (Festetic)
S3619	brigade Hartung (2/III) ; batterie 3/III (Hartung)	S3833, 2941 Hussards Wurtemberg (2 regts)	S1629	brigade Puchner (1/V) ; batterie 11cv/V (Puchner)[i]
S3715	brigade Pokorny (1/III) ; batterie 1/III (Pokorny)	S4039, 3841 Hussards Prz v Bayern (2 regts)	S1921	brigade Gaal (1/V) ; batterie 3/V (Gaal)
S3718	brigade Wezlar (2/III) ; batterie 4/III (Wezlar)	N'importe quel Hex de Medole batterie 10cv/IX (Vopaterney)	S1924	1/2 Uhlans Siciliens[c]
1 hex de ce qui précède	Schwarzenberg (III)	2^e Armée		
IX^e Corps [En Réserve sauf les unités précédées de **]		Ier Corps [En Réserve sauf les unités précédées de **]		VIII^e Corps [En Réserve]
S2531	**4 ^e Bn Jäger (Blumencron/IX)	N'importe quel Hex de Cavriana	N3110	brigade Watervliet (regt Prohaska ; 2 Bn Kaiser Jägers) ; batterie 2/VIII (Watervliet)
S3326	**1. Bn Franz Karl (Blumencron/IX)	Clam-Gallas (I) ; I Artillerie de Réserve (4 batteries)	1 hex de Pozzolengo	Benedek (VIII), Berger (1/VIII), Lang (2/VIII) ; Gassmyer (VIII Artillerie) ;
S3027, 3126	**Reste de la brigade Blumencron (2/IX) ; batterie IX (Blumencron)	S2117 brigade Paszthory (regt Wass : 2 ^e Bn Jäger) ; batterie 1/I (Paszthory)		VIII ^e Artillerie de Réserve ; batterie 1/VIII (Philippovic), batterie 9cv/VIII (Dauber) ; batterie 10cv/VIII (Kuhn) ; batterie 11cv/VIII (Lippert)
Sur la Route S3323-3422	**brigade Fehlmayer (2/IX) ; batterie 4/IX (Fehlmayer)	S2119 Hussard 1/2 Haller (I)		Brigade Kuhn (regt Kronprinz v Sachen ; 2 Bn Szuilner Grenz)
S3326	¾ Uhlans Siciliens [c]	S2214 brigade Brunner (2/I)[g] ; batterie 2/I (Brunner)		Brigade Philippovic (regt Hoenlohe ; 5 Bn Kaiser Jägers)
S3726	brigade Wimpffen [d] (1/IX) ; batterie 3/IX (Wimpffen)	S2416 brigade Reznicek (2/I)[h] ; batterie 10cv/I (Reznicek)		Brigade Dauber (regt Dom Miguel ; 9 Bn Jägers)
S3913	brigade Castiglione (1/IX) ; batterie 1/IX (Castiglione)	S2922 **Bn 1.Hernst et 2. Hernst (Hoditz) [Actifs mais Non Commandés]		Brigade Lippert (regt Rainer ; 9 Bn Jägers)
S3920	brigade Benedek [e] (1/IX) ; batterie 11cv/IX (Benedek)	S2122 reste de la brigade Hoditz (2/I) ; batterie 4/I (Hoditz)		
S4021	IX ^e Artillerie de Réserve (3 batteries)	V^e Corps [En Réserve sauf les unités précédées de **]		
1 hex de ce qui précède	Schaffgotsch (IX)	S1136, S1332, S1335, S1532, & S1533		
		**brigade Bils (1/V) ; batterie 4/V (Bils)	N3911	3/4 Kaisers Hussards
		S1623 Stadion (V) ; V ^e Artillerie de Réserve (3 batteries)	N3918	4.Hartmann (Reichlin)[i] ; batterie 8cv/III (Reichlin)

N3810 reste de la brigade **Reichlin** [k] ; 4. Wilhelm Bn, 4. Constantin Bn, 4. Kronprinz Rudolph Bn

- j Le reste de ce régiment (Hartmann) fait partie du IX^e Corps.
- k Reichlin n'avait pas de chef de division ; sa Chaîne de Commandement va directement à Benedek. Voir les notes de San Martino pour les informations historiques.

NOTES :

- a Il y a un gros problème dans les ordres de bataille sur le nombre de canons/batteries dans la Réserve de la 1^{ère} Armée. Un OdB « officiel » indique qu'il y avait 11 batteries dans la réserve (environ 88 canons) et un autre seulement 16 canons. Il y a certaines indications disant que tous ces canons ont été laissés en arrière (avec la Réserve d'Artillerie de la 2^e Armée). Nous sommes partis avec 16.
- b Le bataillon de Jäger de cette brigade (7^e Jäger) est à Verona (très probablement en train de séparer les Montagues des Capulets). 4.Hess est assigné au II^e Corps, qui ne participait pas.
- c Les quatre escadrons de lanciers Siciliens sont divisés différemment selon l'OdB consulté. Cette unité est la seule avec la désignation mère II/IX ; elle est attachée au IX^e Corps pour cette bataille.
- d Ne confondez pas le Comte Wimpffen, commandant de la 1^{ère} Armée avec le brigadier Autrichien du IX^e Corps, le baron Wimpffen—probablement un proche (connaissant la méthodologie des Autrichiens pour les grades)—ni avec le brigadier Français du même nom (qui n'est définitivement pas un proche !)
- e Ne confondez pas avec Benedek, commandant du VIII^e Corps ; le Benedek « inférieur » représente le général Suini.
- f La majorité des unités de cavalerie de la 1^{ère} Armée de Zedwitz, y compris le régiment de dragons lourds de Zedwitz et (semble-t-il) de la moitié des Hussard de Vopaterney se sont déplacées de plusieurs kilomètres au sud dans ce qu'il s'est révélé être une chasse au dahu. Elles n'ont jamais été un facteur dans la bataille et ne font donc pas partie du jeu (il n'y a pas de pions pour ces unités). Vopaterney, bien qu'ostensiblement une brigade de cavalerie de réserve, peut être attaché à n'importe quel corps pendant un tour.
- g C'est la seule brigade avec deux bataillons Grenzer. Nous notons que la majorité des bataillons Grenzer (si ce n'est tous) étaient inférieurs en termes d'entraînement et d'équipement. Cela est pris en compte.
- h Il n'y avait que trois bataillons présent dans le régiment Wernhardt ; le 3^e bataillon est en arrière garde pour le peu de ravitaillement que les Autrichiens ont réussi à amener au « front ».
- i Le 4. Culoz Bn n'est pas présent à cette bataille ; ne le déployez pas. Vous remarquerez aussi que les brigades Kinsky, d'Este et Reischach ont chacune un bataillon « en moins ». Tous ces 4^e bataillons sont avec le II^e Corps qui ne participait pas à cette bataille.

Renforts Autrichiens [a]

Tour	Hex	Unités
0900	S3400 S3500	Kaiser Franz Josef I Holstein, Zichy , regts de cavalerie Dragons Civilart, Prinz Eugen et Horvath (2A Cav)[a] [Une seule activation pour ce tour]
	S4211	brigades Veigl (XI)[b] ; Baltin [c] et Dobrozensky (2/XI), batterie de Réserve 1/XI ; batterie 3/XI (Dobrozensky) ; batterie 11 Raketten (Baltin)[d] [Une seule activation pour ce tour]
1000	S3500 ou S3400	Zobel (VII) ; brigades Wallon et Fleischacker (2/VIII) ; 1/2 Kaiser Hussards Cavalerie (VII) ; batteries 2/VII et 3/VII
1100	S3500 Ou S3400	Brigades Wussin et Gablentz (1/VII) batteries 1/VII (Wussin) et 8cv/VII (Gablentz) ; VII Artillerie de Réserve (2 batteries)
	S4211	Brigade Greshke (1/XI) ; batterie 11cv/XI (Greshke)
1200	S4211	Cavalerie Légère 3/4 Franz Josef (XI)

NOTES :

- a La 2^e Armée Autrichienne avait un parc de réserve de 112 canons. Ces 14 batteries ne semblent pas avoir été déployées sur le champ de bataille pendant son déroulement et par conséquent elles n'apparaissent pas dans le jeu.
- b Le XI^e Corps était une affaire plutôt diminuée. Il semble qu'un tiers de ses bataillons n'ont pas combattu à Solferino ; ils étaient probablement affectés à l'arrière garde. Les brigades Kapla et Host ne sont pas présentes.
- c Baltin commandait une brigade de la division 2/II à Magenta.
- d Le XI^e Corps n'avait pas d'artillerie de réserve. Notez aussi que la batterie 1/XI assignée ici à Dobrensky faisait en réalité partie de la brigade Kapla. Par contre, aucune unité de la brigade Kapla n'était présente et la batterie « officielle » Dobrensky semblait n'avoir qu'un seul canon. Nous pensions que vous auriez aimé le savoir.

L'ARMÉE FRANÇAISE

Empereur Napoléon III

Déploiement Initial

Aucune unité Française ne commence la partie sur la carte.

Tour	Hex	Unités
<i>Le Mouvement Stratégique ne peut pas être utilisé au premier tour [a]</i>		
0500	N3844 N4143 S2143	Toutes les unités du I ^{er} Corps [b] Toutes les unités du II ^e Corps [c] Cavalerie du III ^e Corps de Partenaux [b] Toutes les unités du IV ^e Corps [Une seule activation pour ce tour]
0900	N3844 S4244[d]	Empereur Napoléon III III ^e Corps (sauf la division de cavalerie Partenaux[e] [Une seule activation pour ce tour])
1100	N3844 S2143	Brigades Niol, Blanchard, Maneque et Picard ; toutes les batteries d'artillerie de la Garde Impériale (8 batteries) Brigades de cavalerie Marion, Champeron et Cassignoles GrdImp

NOTES :

- a A cause d'escarmouches en début de bataille, les Français savaient vaguement qu'il y avait quelque chose par là et que par conséquent ils n'allaient pas utiliser le mouvement stratégique.
- b A cause du petit nombre d'unités impliquées, la cavalerie du I^{er} Corps de Desvaux et la cavalerie du III^e Corps de Paertenaux sont traitées comme si elles étaient des brigades. Bien que les deux hommes soient des généraux de divisions, ils sont traités comme des brigadiers.
- c Le 1^{er} régiment de la Légion Etrangère de Castagny était détaché de l'armée pour agir ailleurs. Le II^e Corps est le seul corps non impérial avec deux divisions au lieu de trois.
- d Ce n'est pas une coquille ; c'est bien le bord sud de la carte de Solferino.
- e Le III^e Corps à utilisé environ la moitié de ses forces dans la bataille. La division Bourbaki avec l'artillerie de réserve du III^e corps étaient gardées en réserve à plusieurs kilomètres au sud ouest de Medole ; nous n'avons pas inclus ces unités. La brigade Collineau (division Trochu) n'a pas engagé le combat ; elle est restée juste au sud ouest de Medole. Nous l'avons inclus.

L'ARMÉE PIEMONTAISE

Roi Victor Emmanuel [a]

Déploiement Initial

Hex	Unités
N2038	2/Alessandro Cav (Cuchiari) ; Bn 1.1 Granatieri et 10 ^e Artillerie (Colliano)

Le reste des unités Piémontaises est En Réserve

Hexs	Unités
N'importe où dans Lonato	Roi V. Emmanuel
N1641	Reste de la brigade Colliano , y compris la 12 ^e Artillerie (Durando Res)
N1442	brigade Perrier ; 11 ^e Artillerie (Perrier)
N1140, 1141	Brigades Pettinengo et Gozzani (<i>sauf le Bn 1.1 et Bn 8^e Bersaglieri</i>), une brigade/hex ; batteries 16 (Gozzani) et 17 (Pettinengo)

Renforts

Tour	Hex	Unités
0500	N1026	Bn 1.1, Bn 8 ^e Bersaglieri (Pettinengo) ; 18 ^e batterie (Cucchiari Res) ; Cavalerie Saluzzo
0600	N1026	Bn 1.7, Bn 10 Bersaglieri (Arnaldi)
0700	N1026	Reste des brigades Arnaldi et Morazzo ; batteries 4 (Arnaldi) et 9 (Morazzo)
1200	N3044	Brigades Camerana et Danesi ; batteries 13 (Camerana), 14 (Danesi) et 15 (Fanti Res)

NOTES :

Voir aussi les notes du scénario San Martino

- a Le déploiement des Piémontais pour ce scénario est légèrement différent de San Martino, car ces derniers arrivent plus tard et nous avons été capable d'être un peu plus « historiques » ici.

INITIATIVE

Le joueur Français obtient automatiquement l'Initiative pour le premier tour. Ensuite, les joueurs lancent le dé. Si le joueur allié utilise la valeur de Napoléon, il doit activer un corps Français lors de son choix.

RESERVES AUTRICHIENNES

Note Historique : La majorité de l'armée Autrichienne est virtuellement endormie (en termes de jeu : en Réserve). Leurs ordres de marche étaient pour 9h du matin, donc la plupart des hommes était à peine éveillés au lever du soleil.

Les seules unités actives sont indiquées dans le déploiement initial Autrichien. Les brigades Autrichiennes peuvent

sortir de la Réserve involontairement [4.62]. Aucune autre brigade n'est affectée par cette réaction.

Pendant les deux premiers tours, un corps Autrichien peut sortir de la Réserve avec un jet de dé. Lorsque le joueur Autrichien active pour la première fois un corps ayant des unités en réserve, il lance le dé (pour les tentatives au tour 0600, soustrayez deux au résultat) :

- Si le dé modifié est INFÉRIEUR OU ÉGAL à la Valeur de Continuité du Commandant de Corps alors ce corps est maintenant actif. Par contre, il ne peut rien faire d'autre pendant ce segment. Cette activation est traitée comme une activation normale en ce qui concerne le statut *hors de combat*.
- Si le résultat est SUPÉRIEUR à la Valeur de Continuité du Commandant de Corps alors le corps reste en Réserve et l'activation n'est PAS traitée comme une activation normale en ce qui concerne le statut *hors de combat*.

Au début du tour 0700, tous les corps Autrichiens sortent automatiquement de la Réserve (et peuvent recevoir des ordres lorsqu'ils sont activés). Ils ne sont pas obligés d'avoir à attendre un autre segment d'Activation pour commencer à bouger.

Exemple : Après un jet d'activation Français raté c'est le segment du joueur Autrichien. Il choisit le IX^e Corps (Schaffgotsche). Bien que le IX^e Corps ait été choisi, la majorité de ses unités son en Réserve (sauf la division Crennville). Pour voir si le corps peut sortir de la Réserve, il lance le dé et obtient 4. Malheureusement, la valeur de continuité de Schaffgotsche est 2, donc seule la division Crennville peut bouger tandis que le reste du IX^e Corps est toujours en Réserve (et le IX^e corps à utilisé une activation).

Le joueur Autrichien cherche maintenant la Continuité en désignant le III^e Corps (Schwarzenberg). Il fait un jet de Continuité et obtient 1... et la continuité. Maintenant il tente de faire sortir le III^e Corps de la Réserve et il obtient un 2. Le III^e Corps est maintenant sorti de la Réserve et le joueur peut immédiatement assigner des ordres à chaque brigade. Par contre, ces unités ne peuvent rien

faire d'autre avant que le corps ne soit à nouveau activé.

Sortie de Réserve du VIII^e Corps

A cause de la distance entre le VIII^e Corps et le champ de bataille, le VIII^e Corps sort de la Réserve un peu différemment :

- Le joueur Autrichien peut activer et sortir UNE Brigade au tour 0600. Elle peut bouger dès qu'elle est sortie de la Réserve.
- A partir du tour 0700, l'Autrichien peut faire sortir de la Réserve une brigade par Activation du VIII^e Corps (avec un maximum de deux par tour). Ces brigades peuvent bouger dès qu'elles sont sorties de la Réserve.

Corps de Réserve

L'Artillerie de Réserve de la 1^{ère} Armée et les deux armées de cavalerie de réserve—Vopaterney de la 1^{ère} Armée et Holstein et Zichy de la 2^e Armée—sont traitées comme un corps pour les règles d'activation. La Valeur de Continuité pour cet ersatz de « corps » est 1. Cela ne compte PAS comme un corps pour les règles de Démoralisation.

RESERVES PIEMONTAISES

Quatre brigades commencent en Réserve (voir le déploiement initial). A partir du tour 0700 ; le joueur peut faire sortir UNE brigade par tour.

Mouvement Hors Carte. Les unités des brigades Pettinengo et/ou Gozzani (Cuchiari) qui viennent juste de sortir de la Réserve peuvent quitter la carte par l'hex N1040. Elles reviennent au tour suivant en renforts par l'hex N1026.

FUSEES

Les Autrichiens ont une batterie de fusées. La « batterie 11 Raketen » du XI^e Corps. Elle tire comme les autres unités d'artillerie, sauf qu'elle ne peut tirer QU'UNE FOIS par Segment d'Activation et elle ne peut pas utiliser le Tir de Réaction. *L'équipage qui allumait les mèches courait invariablement se mettre à couvert avant que les fusées ne décollent, faisant ainsi preuve de plus de*

bon sens que la majorité de leurs compatriotes.

PLUIE

Note Historique : Vers 17h, tout à changé à cause de la météo. Une pluie torrentielle s'est mise à tomber avec de puissantes rafales de vent, ce qui arrêta quasiment les activités militaires. Cela mit presque fin à la bataille.

Dans les tours où il faut faire un Test de Pluie (indiqué par R#), à chaque fois qu'un joueur obtient un 9 lors d'un Test de Continuité, il y a une chance que l'orage éclate. Relancez le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du Test de Pluie indiqué sur la piste des tours, alors l'orage éclate.

Effet sur la Démoralisation. Lorsqu'il commence à pleuvoir, le tour est terminé, sauf le segment de démoralisation. De plus, lors du test de Démoralisation des corps, ajoutez un à chaque jet de dé.

Effets lors des Tours Ultérieurs. La pluie a les effets suivants lors des tours ultérieurs :

- Doublez le coût en PM de tous les hexes de Niveau 1 et 2 (*à cause de la boue*).
- Les Routes et les Chemins n'ont aucun effet sur les coûts de mouvement. Traitez tous les hexes de Route/Chemin comme « l'autre terrain » (*encore plus de boue*). La seule exception est la Route Principale à l'intérieur des villes allant de Castiglione à S4211.
- Ajoutez un à tous les coûts en PM des Ruisseaux et des Canaux.
- Les gués n'existent PAS (*à cause de la crue*).
- Le tir des armes conventionnelles n'est pas autorisé pendant le tour suivant l'arrivée de la pluie (*à cause de la poudre humide*).

VICTOIRE

Lorsqu'il commence à pleuvoir, chaque peut décider de donner la victoire à son adversaire (comme ont fait historiquement les Autrichiens lorsque l'orage à éclaté). Sinon la partie continue jusqu'au tour 1930 où la victoire est déterminée par les points de victoire.

- Un camp obtient 10 points de victoire pour chaque Corps ennemi Démoralisé.
- Un camp reçoit les points suivants pour le contrôle des villes (contrôler signifie occuper ou être le dernier à avoir occupé la majorité des hexes de villes suivants) :

	<u>Autriche</u>	<u>Alliés</u>
Castiglione	50	0
Medole	35	5
Cavriana	5	15
Guidizzolo	5	20
Pozzolengo	5	25

Historiquement, au coucher du soleil les Autrichiens tenaient toujours Pozzolengo grâce à Benedek et son VIII^e Corps. Par contre, lorsqu'il a arrêté de pleuvoir (en fin d'après-midi) le reste de l'armée Autrichienne s'est retiré... avec seulement deux corps encore en état de combattre (et quatre corps démoralisés). Cavriana et Guidozzolo ont été abandonnées par les Français. (Medole a été prise en milieu de matinée). Aucun des corps Français n'a été démoralisé, bien qu'il ne restait que peu de brigades qui n'étaient pas *hors de combat*, et l'armée Piémontaise était plutôt en mauvais état.

Note Historique : Bien que Pozzolengo puisse sembler se trouver au milieu de nulle-part, elle se trouve sur la route principale traversant la Mincio vers le nord et aussi dans la direction de la Forteresse Quadrilatérale de Peschiera.

ORDRES DE BATAILLE

Voir le livret en VO pages 15-16.