

## LIVRET DE REGLES

# RISORGIMENTO 1859

## Les batailles

Magenta (4 Juin) et Solferino (24 Juin)  
Seconde Guerre d'Indépendance Italienne



Napoleon III



### Table des Matières

1.0 INTRODUCTION	4.6 En Réserve	8.0 RESULTATS DU COMBAT
2.0 MATERIEL	5.0 MOUVEMENT	8.1 Pertes
2.1 Les Cartes	5.1 Mouvement Stratégique	8.2 Désorganisation
2.2 Les Pions	5.2 Terrain	8.3 Retraite
2.3 Le Dé	5.3 Restrictions de Mouvement	8.4 Commandants & Combat
2.4 Définitions & Abréviations	5.4 Empilement	8.5 Ralliement et Récupération
2.5 Echelle	5.5 Villes	9.0 DEMORALISATION
2.6 Valeurs	5.6 Renforts	9.1 Hors de Combat
2.7 Questions ?	6.0 POSITION	9.2 Démoralisation de Corps
3.0 SEQUENCE DE JEU	6.1 Orientation	SOURCES
4.0 SYSTEME DE COMMANDEMENT	6.2 Zones de Contrôle (ZDC)	CREDITS
4.1 Les Brigadiers et Leurs Formations	6.3 Mouvement Adjacent	<b>Un jeu de Richard H. Berg</b>
4.2 Commandement des Corps	7.0 COMBAT	
4.3 Commandant en Chef et Initiative	7.1 Tir de l' Artillerie	
4.4 Capacités d' Activation	7.2 Jägers, Chasseurs et Infanterie Légère	
4.5 Continuité	7.3 Attaques de l' Infanterie	
	7.4 Résolution des Attaques	
	7.5 Charges de Cavalerie	

## 1.0 INTRODUCTION

**RISORGIMENTO 1859 : LES BATAILLES** couvre les deux engagements majeurs de la Seconde Guerre d'Indépendance Italienne en 1859 : Magenta, la bataille d'ouverture de la guerre et Solferino, une des plus grandes batailles de l'histoire Européenne pré-20<sup>e</sup> siècle. Ce fut aussi une guerre entre deux empereurs—Napoléon III et Franz Josef—et un roi—Victor Emmanuel—qui ont tous commandé sur le champ de bataille.

**Un mot sur la Complexité.** L'intention du concepteur était de donner la sensation des grandes batailles terrestres du 19<sup>e</sup> siècle. En même temps nous souhaitons aussi rendre le jeu aussi jouable que possible étant données sa taille et son échelle. Pour cela nous avons tenté de rendre les systèmes et les mécanismes aussi simples que possible afin de satisfaire les adhérents des deux types de jeux.

## 2.0 MATERIEL

Vous trouverez les éléments suivants dans la boîte :

- 2 cartes (55x80cm recto-verso)
- 3 planches de pions
- 1 livret de règles
- 1 livret de jeu et de scénarios
- 2 fiches d'aides de jeu
- 1 fiche d'activation
- 2 dés à dix faces

## 2.1 Les Cartes

Les cartes représentent les régions où se sont déroulées les batailles. Chaque carte est recouverte d'une grille d'hexagones—hexs— qui sont utilisés pour normaliser le mouvement. Les différents types de terrains représentés sont décrits dans les règles. Le champ de bataille de Solferino utilise deux cartes, celle de Solferino et celle de San Martino. La carte de Magenta et la carte du jeu de campagne sont imprimées sur les versos des deux autres cartes.

*Note de Conception : Les champs de bataille, et particulièrement Solferino sont virtuellement recouverts de petits villages, dont la plupart n'ont pas été mentionnés pour des questions de clarté. Ils n'affectent pas vraiment les batailles et nous nous excusons pour ceux qui vivent dans la région si ils se sentent mis à l'écart.*

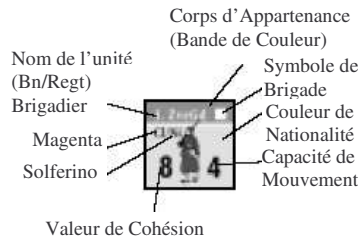
**Livret de Règles**

## 2.2 Les Pions

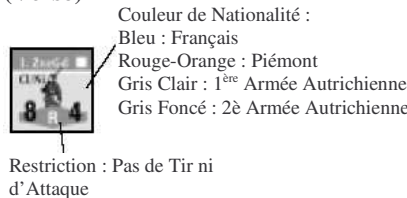
Il y a trois types de pions dans **RISORGIMENTO 1859** : 1) les unités de combat—les bataillons d'infanterie, les régiments de cavalerie et les batteries d'artillerie ; 2) les chefs (en général des brigadiers) ; et 3) un ensemble de marqueurs, comme les Pertes, utilisés pour indiquer un statut particulier. Toutes les unités de combat sont imprimées sur leurs deux faces ; le verso représentant l'unité « Désorganisée ». Il y a un code de couleur sur les unités de combat afin de repérer facilement à quelles formations [2.4] elles appartiennent.

*Note de Jeu et de Conception : Les unités de combat n'ont pas de Points de Force, l'indicateur habituel de la force d'une unité.*

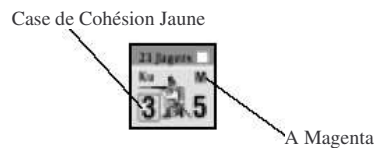
### Unité d'Infanterie



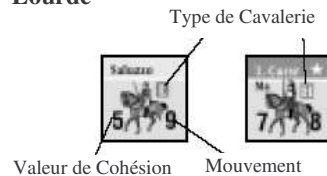
### Unité d'Infanterie Désorganisée (Verso)



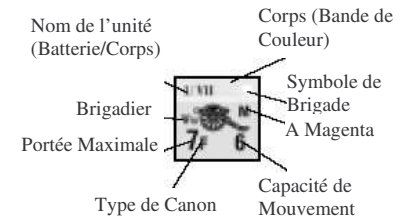
### Unité de Jäger/Chasseur



### Unités de Cavalerie : Légère et Lourde



### Unité d'Artillerie



### Unité d'Artillerie Désorganisée (Verso)



La plupart des unités sont des unités d'infanterie, organisées de cette façon :

**Autriche :** Chaque pion d'infanterie représente un bataillon, faisant généralement partie d'un régiment de quatre bataillons. En général, un bataillon de Grenzer ou de Jäger y est attaché. Chaque régiment à un nom différent de la brigade à laquelle il appartient. Ainsi, la Brigade Hoditz (2<sup>e</sup> Division du 1<sup>er</sup> Corps) contient les quatre bataillons du régiment Ernst plus le 14<sup>e</sup> bataillon de Jäger.

*Note Historique : Nous utilisons le mot « Autrichien » pour toutes les unités de l'Empire des Habsbourg, qui était composé de nombreux peuples non Autrichiens.*

**France :** Les brigades Françaises étaient plus grosses. Ainsi la Brigade Goze (3/I) est composée des bataillons des régiments 1<sup>er</sup> Zouave, 33<sup>e</sup> et 34<sup>e</sup> (3 bataillons chacun).

**Piémont-Sardaigne :** Cette armée était organisée en lignes très proches de celles des Autrichiens. Ainsi la Brigade Colliano est composée des 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> régiments de grenadiers (quatre bataillons chacun—bien que certains pions représentent deux bataillons), plus le 3<sup>e</sup> bataillon de Bersagliari.

**NOTE :** Certaines unités ont deux brigadiers. Ceci indique que la brigade était commandée par un brigadier différent dans chaque bataille. Ainsi la 1<sup>ère</sup> brigade des Grenadiers de la Garde était commandée par Cler à Magenta et Niol à Solferino.

## 2.3 Le Dé

Ce jeu utilise un dé à dix faces pour résoudre les combats. Un 0 vaut zéro et non dix.

## 2.4 Définitions et Abréviations

**2.41 Définitions Importantes :** La connaissance des termes suivants vous aidera lors de la lecture des règles :

**Cohésion :** Une valeur numérique représentant la capacité d'une unité à subir les rigueurs du combat.

**Formation :** Un groupe d'unités de combat dirigé par un chef/brigadier, le nom sur la ligne de l'Indicateur de Formation indiqué sur le pion. La formation de « manœuvre » de base de ce jeu est la brigade ; l'activation de formation de base du jeu est le corps, l'Armée Piémontaise étant considérée comme un corps.

**DRM :** Modificateur au Dé—utilisé pour ajuster le résultat d'un dé lancé.

**Jägers/Chasseurs :** Pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec le langage des adversaires, les Jägers et les Chasseurs représentent le même type d'unité ; le mot voulant dire la même chose dans chaque langue. Ce sont des unités très mobiles qui combattaient en formation dispersée.

**Chef :** Les généraux (et les grades inférieurs) qui commandent au niveau de la brigade. On les appelle aussi **Brigadiers**.

**ZDC :** Zone de Contrôle—la capacité d'une unité via sa manoeuvrabilité et l'utilisation de ses tirailleurs à étendre sa présence dans les hex adjacents.

### 2.42 Abréviations

Les noms complets des commandants de corps et des brigadiers sont donnés dans les Ordres de Bataille du Livret de Jeu. Les autres abréviations importantes sur les pions ou dans la préparation des scénarios sont données ici :

Arty Artillerie  
Bde Brigade  
Bn Bataillon  
Brsagri Bersaglieri

Chssr ou  
Chs Chasseur  
Cursr Cuirassier  
Div Division  
Drgn ou  
Dgn Dragon  
Etrg Légion Etrangère  
Gd Garde  
Grn Grenadier  
Grnt Granatieri  
Grz Grenzer  
Hus Hussard  
Imp ou  
IG Garde Impériale  
Jgr Jäger  
Regt Régiment  
Uhl Hulan  
Zve Zouave

## 2.5 Echelle

L'échelle de la carte pour les batailles est d'environ 325 mètres par hex. Chaque tour représente à peu près une heure de temps réel.

Chaque unité d'infanterie représente un ou deux bataillons (en général deux bataillons pour l'armée du Piémont). Toutes les unités sont considérées comme ayant la même force, égalisée de cette façon :

- Les bataillons Autrichiens étaient composés d'environ 750 hommes. Par contre, les troupes Autrichiennes non éduquées et parlant plusieurs langues ne savaient pas encore comment utiliser leurs nouveaux fusils à mousquet.
- Les bataillons Français étaient habituellement composés de 550 hommes, mais leurs armes conventionnelles et leur puissance de feu était meilleure... et en dehors des chasseurs et de l'infanterie légère, ils se reposaient principalement sur la charge à la baïonnette, ce que les Autrichiens, *sans* puissance de feu avaient du mal à repousser.
- Les bataillons du Piémont étaient composés d'environ 500 hommes et n'avaient que peu d'entraînement et d'expérience ainsi qu'un armement dépassé. Nous les avons donc regroupés par paire (sauf pour quelques uns qui étaient utilisés en détachements) afin de les rendre « égaux » aux autres. Les unités de Bersaglieri étaient composées de 700 hommes ou plus, elles ont donc été laissées seules.

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

Les unités de **cavalerie** (régiments) étaient composées de 500 hommes, mais elles pouvaient aussi descendre à 400 ou monter à 600. La cavalerie du Piémont avait en général 600 hommes.

Chaque unité d'**artillerie** représente des batteries de 6-8 canons. Les batteries sont divisées en cinq types :



Artillerie de **Campagne** (Field) (généralement 6- et 8- livres).



Artillerie **Lourde** (généralement 12- et 16- livres)



Les nouveaux canons **rayés Français** [7.11]



**Fusées** (voir la bataille de Solferino dans le livret de jeu).



**L'Artillerie Hippomobile** était d'une taille identique à l'artillerie de **campagne**, mais avec des châssis plus légers, ce qui leur permettait de bouger « plus vite », avec une portée moindre en contrepartie.

Pour comparer les forces générales en prenant Solferino comme base de mesure :

- Un corps Autrichien contenait environ 18000 hommes (un peu moins pour les VII<sup>e</sup> et XI<sup>e</sup> Corps).
- Un corps Français variait entre 11000 (III<sup>e</sup> Corps ; voir les notes sur ce corps dans le livret de jeu) à 22000 (I<sup>e</sup> Corps).
- L'Armée de Sardaigne avait à peu près 29000 hommes à Solferino, soit 50% de plus que le VIII<sup>e</sup> Corps de Benedek.

## 2.6 Valeurs

Déterminer les valeurs de combat/cohésion pour les unités est, au mieux, une approximation, car il n'existe aucune source pour le faire mathématiquement, comme le nombre de canons, etc. Ajoutez à cela que la seule valeur de la plupart des unités de combat—la Cohésion—représente bien plus que la seule « cohésion », et vous obtenez, par rapport à d'autres systèmes, beaucoup d'anomalies apparentes. Par exemple, les Jägers Autrichiens étaient en fait des unités « d'élite », mais leur cohésion est faible. Ceci représente plus

le nombre d'hommes, leur formation et leur doctrine tactique que les capacités des soldats. Comme pour les valeurs individuelles, souvent, votre estimation sera aussi bonne que la mienne, et si vous adhérez littéralement à cette doctrine, sentez-vous libre d'augmenter ou de diminuer n'importe quelle unité. Cela n'affectera pas énormément le jeu.

## 2.7 Questions ?

Des questions sur le jeu ?

Vous pouvez nous contacter en ligne :

[www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com) [compagnie]  
[BergBROG@AoL.com](mailto:BergBROG@AoL.com) [Concepteur]

Ou par courrier :

GMT Games  
 ATTN : RISORGIMENTO  
 P.O. Box 1308  
 Hanford, CA 93232-1308

[www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com)  
 (800)523-6111

## 30. SEQUENCE DE JEU

Chaque tour suit la séquence de jeu exposée ici :

### A. Phase de Détermination de l'Initiative

Lancez le dé pour savoir qui agit en premier [4.3].

### B. Phase d'Activation

**1. Segment de Mise en Réserve.** Les deux joueurs peuvent placer leurs brigades éligibles en Réserve [4.6].

**2. Segment d'Activation de Corps.** Le joueur qui a l'Initiative choisit le corps qu'il désire activer. Lorsqu'un corps est activé, il peut faire les actions autorisées [4.4] avec toutes les brigades de ce corps. Chaque brigade termine ses actions avant de passer à la prochaine brigade.

**3. Segment de Continuité.** Lorsque le joueur entreprenant B2 à terminé, il peut :

- Passer la main à son adversaire, auquel cas ce dernier revient en B2 ; ou
- Faire un jet de Continuité en choisissant un nouveau corps (il ne peut PAS choisir le

corps qui vient d'être activé), avec la Valeur de Continuité du Commandant de Corps. Si il réussit, il retourne en B2. Si il rate, c'est son adversaire qui va en B2.

### C. Phase de Fin de Tour

- 1. Segment de Récupération.** Faites une Récupération pour les unités en Réserve [8.5].
- 2. Segment de Sortie de Réserve.** Sortez les formations de la Réserve [4.6].
- 3. Mouvement des Commandants de Corps.** [4.2]
- 4. Segment de Démoralisation.** Vérifiez la Démoralisation des Corps et des Brigades Hors de Combat [9.0].
5. Commencez un nouveau tour.

## 4.0 SYSTEME DE COMMANDEMENT

Le système de commandement est utilisé pour déterminer l'efficacité d'une armée, sa capacité à utiliser ses ressources. Les chefs les plus importants sont les brigadiers. Les commandements de plus haut niveau—divisions, corps, armées—sont traités différemment.

*Note de Conception : Les chefs Autrichiens (et Piémontais), à l'exception du commandant du VII<sup>e</sup> Corps, Benedek, ont des valeurs relativement basses par rapport à leurs homologues Français. Les Habsbourgs utilisaient le statut social comme le principal (si ce n'est pas le seul) critère d'avancement dans l'armée, et dans cette guerre, cela les a plutôt desservi. Les Piémontais n'étaient tout simplement pas au niveau de leurs alliés... du moins pas encore.*

### 4.1 Les Brigadiers et Leurs Formations

Nom du Brigadier		Affiliation de Corps (bande de couleur)
Division/Corps		Symbole de Brigade
Grade (Brigade)		Couleur Nationale
Portée de Commandement		A Magenta
		Capacité de Mouvement
		DRM d'Engagement
		Terminé

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

**4.11 Valeurs.** Les brigadiers commandent les unités de combat. Ils ont deux valeurs en dehors de leur capacité de mouvement. Les brigadiers peuvent bouger avec leur brigade lorsque leur Corps est activé.

- **DRM d'Engagement :** Une valeur exprimée par un modificateur au dé qui est utilisée lorsque ses unités Commandées désirent attaquer [7.42].
- **Portée :** Elle est utilisée pour déterminer les unités Commandées. Les unités qui ne sont pas à portée ne sont Pas Commandées. Par contre, si une unité de combat est hors de portée de son chef de brigade, mais adjacente à une unité de sa brigade qui est Commandée alors on considère qu'elle est également Commandée.

*Note de Jeu : Donc si une seule unité d'une brigade est à Portée et que toutes les autres sont adjacentes les unes aux autres alors elles sont toutes Commandées.*

**4.12 Portée de Commandement.** La capacité à « commander » les troupes est maintenue dans la Portée de Commandement du brigadier. Cette portée est le nombre de Points de Mouvement de Chef (et non le nombre d'hexs) à travers lesquels le Chef peut étendre son influence. La Portée de Commandement est toujours comptée depuis le brigadier jusqu'à l'unité de combat, en comptant l'hex de cette dernière, mais pas celui du chef.

**4.13 Ordres.** Les brigades peuvent ou non avoir un Ordre [4.22]. Les brigadiers Sans Ordres peuvent tenter de changer pour avoir des Ordres. Pour cela, le joueur lance un dé. Il modifie le résultat avec le DRM d'Engagement du Brigadier.

- Si le résultat modifié est 4 ou moins, sa brigade a des Ordres.
- Si le résultat modifié est 5 ou plus, la brigade ne peut rien faire à part se Rallier.

*Exemple [de Solferino] : Le III<sup>e</sup> Corps Autrichien est activé. Les brigadiers Pokorny, Dientsel et Wezlar sont tous dans la Portée de Scharzneberg qui est de 3. Ils ont des Ordres, et leurs unités de combat Commandées peuvent agir normalement. Par contre, Hartung et Rosgen sont en dehors de la Portée de Scharzneberg, donc leurs brigades n'ont Pas d'Ordres. Si le joueur Autrichien le*

désire, il peut, lorsque le moment est venu de bouger ces brigades, faire un jet de dé pour voir si elles ont des Ordres. Hartung aura besoin d'un jet naturel de 0-4 ; et Rosgen, à cause de sa Valeur d'Engagement de +1 aura besoin d'un jet naturel de 0-3.

**4.14 Artillerie.** La plupart des batteries sont assignées à une brigade spécifique qui est indiquée sur la seconde ligne du pion. Donc la batterie Française 7(11)/I— 7è batterie du Ier Corps—est assignée à la brigade Douay. Chaque batterie ainsi nommée est sous le commandement de ce brigadier.



Il y a aussi une grande minorité de batteries de « Réserve » (ceci inclus les batteries des Réserves de l'Armée Autrichienne). Ces batteries ne peuvent jamais être commandées par des brigadiers d'infanterie. Par contre, elles peuvent être traitées comme une formation individuelle lorsque leur corps est activé—ex : toutes les batteries non attachées bougent et tirent en même temps.

*Note de Jeu : Le système d'identification des batteries Autrichiennes donne un grand nombre d'unités avec la même « ID ». Il y a au moins trois batteries du 10è cavalerie. Il y a aussi des 10è de trois régiments d'artillerie différents (ex : 10cv/II). Finalement, l'ID historique de la batterie n'est pas importante pour les règles du jeu ; c'est le nom du brigadier d'assignation, ou l'indication de Réserve qui est importante.*

Voir 7.12 pour savoir quand et comment les batteries peuvent combiner leurs tirs.

#### 4.15 Cavalerie

**France.** Toute la cavalerie Française est assignée à un brigadier spécifique, comme indiqué sur les pions.

**Autriche.** Les Autrichiens ont leur cavalerie assignée à des Corps individuels ou aux Réserves de Cavalerie de l'Armée.

- La cavalerie assignée à un Corps n'a pas de chef ; une unité (par brigade) peut être commandée par n'importe quel brigadier de ce corps.
- La cavalerie de Réserve est commandée par le brigadier indiqué (ex : les Hussards du Prinz von

Bayern sont commandés par Vopaterney).

**Piémont.** Les unités de cavalerie individuelles sont assignées à des brigades ; elles ne peuvent pas utiliser l'Attaque de Cavalerie en Masse.

*Note Historique : Il y avait une Division de Cavalerie de Réserve Piémontaise—Le Lt. Gen. Sambuy commandait quatre régiments de cavalerie—mais ils ne semblent pas avoir été engagés dans ces batailles.*

**4.16 Attaque de Cavalerie en Masse.** Un joueur peut décider d'utiliser sa cavalerie pour une Attaque en Masse. Chaque joueur peut faire une Attaque en Masse par tour. Pour cela, il l'annonce (dans les paramètres énoncés plus bas). Les unités de cavalerie éligibles doivent charger lorsqu'elles sont activées ; les unités qui ne chargent pas sont considérées comme n'ayant pas été activées.

- **France.** Le joueur Français choisit un brigadier de cavalerie. Toutes les unités de cavalerie, quelle que soit leur assignation, qui sont à portée de ce chef de cavalerie sont éligibles pour une Attaque en Masse. Pour activer une Attaque en Masse, le joueur utilise l'Activation de Corps auquel le chef choisi appartient. Ceci est considéré comme une activation de ce corps. Par contre, seule la cavalerie massée peut bouger/combattre ; toutes les autres unités ne sont pas activées... et cela est considéré comme une activation de ce corps.
- **Autriche.** La cavalerie opère comme les Français, avec les différences suivantes :
  - a) La cavalerie de la 1<sup>ère</sup> Armée ne peut pas se combiner avec celle de la 2<sup>e</sup> Armée (et *vice versa*).
  - b) Seuls Vopaterney, Palffy ou Zichy sont autorisés à diriger une Attaque en Masse.
  - c) L'Autrichien utilise l'Activation de Réserve pour cela.

*Note Historique : Il y eut une bataille de cavalerie quelque peu inefficace mais massive vers midi, à l'est de la région légèrement cultivée autour de Medolo.*

**4.17 Unités de Réserve Autrichiennes.** Certaines unités Autrichiennes (qui n'ont pas de commandant de corps) sont activées en les traitant comme un ersatz de corps (« La Réserve »— à ne pas

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

confondre avec la fonction de jeu de Mise en Réserve [4.6]) :

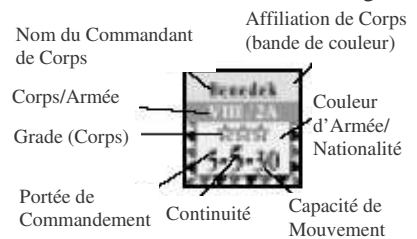
- La 1<sup>ère</sup> batterie de Réserve de l'Armée.
- Les brigades de cavalerie de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>e</sup> Armée.

Toutes les unités présentes sont considérées actives lors de l'activation de La Réserve. La Réserve a une Valeur de Continuité de 2 ; elle n'a aucune autre fonction de commandement.

*Note de jeu : Il est possible que l'artillerie de la 1<sup>ère</sup> armée, par exemple, puisse inclure d'autres batteries. Inversement, des unités de cavalerie individuelles peuvent être « attachées » à des brigades/divisions.*

## 4.2 Commandement au Niveau du Corps

Les commandants de corps apportent l'Initiative et les Ordres à leurs brigades.



*Note de Conception : Nous avons « sauté » le commandement au niveau divisionnaire ; les capacités de ces chefs ayant été intégrées dans la Continuité du Corps et dans les Valeurs de Cohésion.*

**4.21 Valeurs.** Les Commandants de Corps ont trois valeurs :

- La **Portée**. C'est la distance maximale en hex à laquelle un brigadier peut se trouver par rapport à son Commandant de Corps pour toujours avoir des Ordres [4.22].
- **Continuité** [voir 4.5 ; 9.2].
- **Capacité de Mouvement** [4.23].

*Note de Jeu : La valeur de Continuité est aussi indiquée sur la Fiche d'Activation.*

**4.22 Portée et Ordres.** Les brigadiers qui sont à portée de leur Commandant de Corps ont des Ordres. Les autres n'ont Pas d'Ordres.

- Un brigadier qui a des Ordres à toutes ses unités de combat à sa portée Commandées [4.41], les autres ne le sont pas [4.42].

- Un brigadier Sans Ordres a toutes ses unités Non Commandées, quelles que soient leurs positions.

**4.23 Mouvement.** Les Commandants de Corps ne peuvent se déplacer que pendant le segment de mouvement des Commandants de Corps de la Phase de Fin de Tour. Par contre, si ils se déplacent de plus de 12 points de mouvement, ils sont retournés sur leur verso avec des valeurs inférieures. Ils peuvent être remis sur leur face normale après n'importe quel segment de mouvement des Commandants de Corps où ils n'ont pas bougé de plus de 12 PM.

**4.24 Commandant de la Garde.** Le Commandant de la Garde Impériale Française, St. Jean d'Angely a deux valeurs de Portée. Il peut utiliser la plus élevée (6) si il est dans un rayon d'un hex de Napoléon III.

**4.25 Commandant du Piémont.** Vittorio Emanuele agit à la fois comme Commandant en Chef de l'armée du Piémont ainsi que comme Commandant de Corps. Les brigades le traitent comme un Commandant de Corps. Sa valeur de « 3 » sert aussi de valeurs de Portée et de Continuité lorsqu'il est utilisé comme un Commandant de Corps.

### 4.3 Commandant en Chef et Initiative

Les capacités du Commandant en Chef d'une armée sont représentées par le joueur, bien que nous ayons fourni des pions de Commandant en Chef. Le seul rôle du pion CC est de donner un DRM pour l'Initiative, ce qu'il peut faire tant qu'il est sur la carte.



Pendant la Phase de Détermination de l'Initiative, chaque joueur lance un dé. Un des joueurs peut être amené à modifier le résultat en fonction du scénario. Le résultat le plus élevé obtient l'Initiative pour ce tour. En cas d'égalité relancez les dés. Le joueur qui a l'Initiative obtient une **Activation Gratuite** [4.52], en indiquant avec quel corps il souhaite commencer le tour.

### 4.4 Capacités d'Activation

Les unités d'un joueur sont activées par corps. Les corps sont activés individuellement, soit par une Activation

Gratuite [4.52], soit par la Continuité [4.51]. Lorsque le corps d'un joueur est activé, toutes les brigades (plus la cavalerie et l'artillerie) de ce corps sont activées, où qu'elles soient. Voir 4.22 pour leur statut.

*Note de Jeu : Utilisez la Fiche d'Activation et les marqueurs de Pertes pour indiquer le nombre d'Activations effectuées par un Corps.*

**4.41 Avec des Ordres.** Lorsque la brigade est Activée Avec des Ordres (4.22), les unités individuelles qui sont Commandées peuvent :

- Bouger
- Tirer (si elles le peuvent)
- Attaquer
- Se Rallier (si elles n'ont rien fait de ce qui précède).

**4.42 Sans Ordres.** Lorsque la brigade est activée et qu'elle n'a Pas d'Ordres, ou que ses unités individuelles ne sont Pas Commandées, elles peuvent :

- Bouger, mais elles ne peuvent pas entrer dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie. Si elles sont déjà adjacentes, elles peuvent rester ou s'éloigner.
- Se Rallier (si elles n'ont pas bougé).
- Elles ne peuvent PAS tirer ni attaquer, mais elles se défendent normalement.

#### 4.43 Activation Etendue.

Normalement, chaque corps peut être activé deux fois par tour. Par contre, un corps peut être activé une troisième fois si la météo n'est pas mauvaise [4.44], au risque d'augmenter les pertes subies par les unités de ce corps. Lorsqu'un corps obtient une Activation Etendue [4.54] :

- Pour chaque unité qui bouge—ceci n'inclut pas le mouvement associé au combat, comme une attaque dans un hex ou une Retraite—lancez un dé et comparez le résultat à la Cohésion Modifiée de l'unité. Si le résultat est supérieur, l'unité subit une Perte.
- Chaque unité qui attaque (dans ce cas le tir n'est pas une attaque) subit une Perte automatique.

*Note de Jeu : Il est possible qu'une unité subisse deux Pertes pendant une Activation Etendue.*

**4.44 Tour de Mauvais Temps.** Lors d'un tour de mauvais temps—cela signifie Chaleur et/ou Pluie (voir la piste des tours et les règles des scénarios)—le

nombre normal d'activations par tour est un. Une seconde activation sera une activation étendue... et il n'y a pas de troisième activation.

### 4.5 Continuité

Lorsqu'un joueur a fait toutes ses actions avec le corps activé, il peut **Passer** la main à son adversaire ou essayer d'activer un autre corps. Il fait cela avec la **Continuité**.

**4.51 Jet de Continuité.** Pour qu'un joueur puisse continuer son tour il choisit le corps avec lequel il veut continuer et lance le dé. Si le résultat est :

- Inférieur ou égal à la Valeur de Continuité du Corps, ce corps est maintenant activé.
- Supérieur à la valeur, la main passe à l'adversaire.

**4.52 Activation Gratuite.** Lorsqu'un joueur rate un Jet de Continuité, ou Passe la main, l'adversaire obtient l'activation « gratuite » d'un de ses corps (sans lancer le dé). Passer se produit lorsqu'un joueur peut essayer d'activer un corps et choisit de ne pas le faire à ce moment là.

**4.53 Activation Consécutive.** Si un joueur obtient deux segments d'activation consécutifs, son adversaire obtient une Activation Gratuite, ensuite le premier joueur peut reprendre ses Jets de Continuité [4.51]. Aucun corps ne peut être choisi deux fois de suite pour l'activation. Un joueur qui a activé la Formation « A » doit ensuite choisir une formation différente pour la Continuité ou Passer la main à l'adversaire. Si un adversaire « Passe », cela est considéré comme une « interruption » dans le cadre de cette règle.

**Exception :** Si un joueur n'a plus qu'une seule formation à activer—et qu'elle vient juste d'être activée—il peut choisir cette formation (ou Passer). Par contre, pour pouvoir choisir une formation deux fois de suite de cette façon, le joueur doit faire un jet de Continuité... et un échec termine l'activation de cette formation pour ce tour.

**4.54 Activation Etendue.** Si un joueur souhaite utiliser l'Activation Etendue (une troisième activation) pour un corps, il DOIT faire un Jet de Continuité pour ce corps, même dans une situation

normalement « gratuite ». Un joueur ne peut tenter qu'une seule Activation Etendue. Si le jet rate, ce corps termine son activation pour ce tour. Lorsqu'un corps a Terminé, retournez le Commandant de Corps sur sa face « Terminée » (Finished).

**4.55 Un Camp a Terminé.** Lorsqu'un camp a Terminé et que l'autre camp a encore des corps à activer, l'activation se déroule de cette façon.

- 1) Le premier corps, choisi en partant de la gauche, obtient une Activation Gratuite.
- 2) Pour tous les autres corps, le joueur lance le dé pour les activer.
  - Si le résultat est inférieur ou égal à la Continuité du Corps, le corps obtient une activation normale.
  - Si le résultat est supérieur, le corps est activé mais il ne peut pas attaquer. (Il peut tirer).

*Note de Jeu : Cette règle ne s'applique que lorsque un camp a activé tous ses corps/formations deux fois ; si vous déclarez avoir « Terminé », cela n'entraîne pas l'application de la règle.*

**4.56 Fin des Activations.** La Phase d'Activation se termine lorsqu'un des événements suivants se produit :

- 1) Les deux joueurs Passent volontairement (à la suite) dans l'ordre suivant :
  - Autrichien puis Français, ou
  - Français puis Autrichien puis Français.
- 2) Aucun joueur n'a de formations éligibles pour l'activation (elles ont toutes « Terminé »).

*Note de Conception : Les différentes séquences pour Passer représentent l'avantage d'initiative global des Français, ce qui récompense leur niveau de commandement intermédiaire largement supérieur. En fait, l'armée Française était « active ».*

### Exemple d'Activation et de Continuité

*Solferino. (Pour cet exemple, nous supposons que toutes les brigades ont des Ordres). C'est le début du tour. Le joueur Français obtient l'initiative et choisit le Ier Corps (d'Hilliers) à activer. Il termine de bouger les unités puis choisit le IVè Corps (Niel) pour l'activation suivante, pour cela, il doit faire un Jet de Continuité. Il obtient un 3, ce qui est inférieur à la valeur de Continuité de Niel qui est de 4. Il fait donc agir les unités du IVè Corps.*

*Comme le joueur Français a activé deux corps consécutifs, le joueur Autrichien obtient une Activation Gratuite. Il choisit le Vè Corps de Stadion—il n'a pas à faire de jet parce que cette activation est « gratuite »—et fait agir les unités. La main revient au joueur Français qui désire activer à nouveau le Ier Corps (pour la 2è fois). Il doit faire un jet et obtient un 7, ce qui est supérieur à la valeur d'Hilliers qui est de 3. La main passe à l'Autrichien.*

*L'Autrichien, avec un choix gratuit, choisit d'activer à nouveau le Vè Corps de Stadion ; cela est possible car cette seconde activation n'est pas consécutive (il y a eu d'autres tentatives d'activations entre temps qui, même si elles ont raté, rompent la chaîne « consécutive »). Il fait un jet et obtient un 4, ce qui est inférieur à la valeur de 5 de Benedek, donc il agit.*

*Après Benedek, le joueur Français obtient une Activation Gratuite et active les Piémontais. Ensuite la main revient à l'Autrichien. Il essaie d'activer le IIIè Corps de Schwarzenberg en faisant un jet et échoue. Le joueur Français obtient une Activation Gratuite et active les Piémontais. Après avoir terminé, il tente d'activer le IIè Corps mais il échoue.*

*Les Autrichiens ont un choix gratuit. Par contre, étant donné le développement de la situation, il sent qu'il doit activer le Vè Corps de Stadion pour une troisième fois (Activation Etendue). Bien que cela soit normalement « gratuit », il doit faire un jet parce que c'est une Activation Etendue. Il obtient un 6, ce qui est supérieur à la Valeur de Continuité de Stadion. Non seulement il n'obtient pas de Continuité, mais le corps de Stadion a Terminé pour ce tour.*

## 4.6 En Réserve



Les brigades peuvent être mises En Réserve. Certaines brigades commencent la bataille en Réserve. Les brigades sont mises en Réserve uniquement pendant le Segment de Mise en Réserve. Toutes les unités Commandées d'une brigade, quelle que soit leur proximité, sont mises en Réserve ensemble. Elles ne peuvent sortir volontairement de la Réserve que pendant le Segment de Sortie de Réserve.

*Note de Conception : Ceci peut sembler simple, mais cela rend le jeu plus facile à jouer.*

**4.61 Effets de la Réserve.** Statut des unités en Réserve :

- Elles ne peuvent ni bouger, ni tirer, ni attaquer.
- Elles peuvent se surempiler tant qu'elles sont en Réserve. Toutes les unités de la même brigade peuvent s'empiler dans un hex.
- Elles peuvent se Rallier et/ou Récupérer [8.5]. Etre en Réserve est la seule façon qu'à une unité de Récupérer (le Ralliement est autorisé à toutes les unités activées).

**4.62 Sortie Involontaire.** Une brigade sort involontairement de la Réserve **au moment où** une unité de combat ennemie entre dans un rayon de trois hexs de n'importe quelle unité de combat de la brigade, sans tenir compte de la chaîne de commandement. Lors d'une sortie involontaire, les unités en Réserve qui sont surempilées obtiennent une « interphase » où elles peuvent bouger d'un hex afin de respecter les limites d'empilement. Il n'y a pas de restrictions concernant la direction du mouvement pour le « dépilement » en dehors de « pas plus d'un hex ».

*Note de Jeu : Chaque scénario indique les restrictions supplémentaires s'appliquant à la sortie de Réserve, ainsi que le tour de sortie de Réserve automatique de certains corps.*

## 5.0 MOUVEMENT

La Capacité de Mouvement (CM) représente le nombre maximum de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut « normalement » dépenser pendant un segment d'activation. Les unités

peuvent toujours se déplacer de moins que leur CM.

## 5.1 Mouvement Stratégique



Une unité utilisant le Mouvement Stratégique (MS) place un marqueur de mouvement stratégique sur elle pour l'indiquer. Ce marqueur ne peut pas être retiré de l'unité avant sa prochaine activation (si elle choisit de ne pas continuer à utiliser le MS). Voir 7.45 pour les effets sur le combat.

**5.11 Effets sur le Mouvement.** Une unité qui utilise le MS double la CM qui est imprimée sur son pion. Par contre, lors de l'utilisation du MS :

- Aucune unité ne peut commencer ou entrer dans un rayon de TROIS hexs de n'importe quelle unité de combat ennemie.
- Les unités ne peuvent pas entrer dans des hexs Fortement Cultivés à moins d'utiliser une Route (pas un Chemin).
- Les unités ne peuvent pas entrer dans des hexs Légèrement Cultivés à moins d'utiliser une Route ou un Chemin.
- Il ne peut y avoir qu'une seule unité de combat en MS par hex.

**5.12 MS de l'Artillerie.** La CM maximum d'une unité d'artillerie non hippomobile utilisant le MS est 10. L'artillerie hippomobile utilise le MS comme l'infanterie ou la cavalerie.

## 5.2 Terrain

Une unité dépense des Points de Mouvement pour chaque hex dans lequel elle entre. Les coûts en PM dépendent du type de l'unité et du terrain où elle pénètre (voir le Tableau des Effets du Terrain). Le mouvement dans ou à travers certains types de terrains entraîneront la Réduction de l'unité.

**5.21 Routes.** Les unités utilisant des Routes paient le coût de la Route si elles entre dans l'hex depuis un hex contenant une route qui lui est connectée ; sinon elles paient le coût de l'autre terrain présent dans l'hex. Une unité utilisant une route pour traverser un côté d'hex élevé ou une crête traite ce côté d'hex comme étant du niveau immédiatement inférieur. Donc, la route menant de S1424 à S1425 permet à l'unité d'ignorer le coût du changement

d'élévation. La différence entre une Route Principale et une Route Secondaire est que la Route Principale n'est pas affectée par la Pluie.

**5.22 Chemins et Routes.** Les Chemins réduisent de moitié le coût d'entrée dans un hex spécifique (fractions arrondies à l'inférieur). Par contre, ils n'ont aucun effet sur les coûts d'élévation. Les Vois Ferrées sont considérées comme des Chemins.

**5.23 Eau.** L'eau est traitée de cette façon :

- **La Rivière Ticino** (Carte de Magenta) est infranchissable, sauf là où il y a des ponts.
- Les **Canaux** et les **Ruisseaux Profonds** sont difficiles à traverser ; pour certains types d'unités ils sont infranchissables (voir le Tableau des Effets du Terrain). De plus, l'infanterie traversant de tels côtés d'hex subit une Désorganisation automatique.
- Les **Ruisseaux peu Profonds** sont traités en fonction de ce qui est indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain.
- **Gués.** Lorsqu'une Route traverse un ruisseau et qu'il n'y a pas de pont, cela est considéré comme un gué. Les Chemins ne créent pas de gués.

*Note de Conception : Il est parfois difficile de déterminer les effets des ruisseaux et des canaux, surtout à Solferino à cause du manque d'informations descriptives. Les canaux faisaient au moins trois mètres de large et étaient plus profonds qu'un homme... mais pas plus de 10 à 15 mètres de large. Cela fait d'eux un problème, mais pas une barrière infranchissable. Comme pour les ruisseaux, leur difficulté réside dans le fait que la plupart étaient intégrés au terrain avec des berges plutôt raides. Les descriptions de la bataille ne mentionnent aucune grande difficulté avec ces barrières (sauf pour le grand canal passant à Medole). Bien sur, cela peut vouloir dire qu'ils les ont évités.*

**5.24 Terrains Elevés.** Les côtés d'hex avec un changement d'élévation (pour les règles du jeu, pas en réalité) sont appelés des Pentes. Il existe trois types de pentes différents chacune avec sa propre représentation visuelle (voir la légende du terrain sur les cartes) :

- **Douce.** Un changement de niveau (pas d'icône).

- **Raide.** Deux changements de niveaux.
- **Aigue.** Trois changements de niveaux.

**Difficile.** Tous les hexs des niveaux 4 et 5 sont de Terrain Difficile (certains sont aussi boisés et difficiles).

**Angle de Tir de l'Artillerie.** L'artillerie tirant à distance doit prendre en compte le nombre total de niveaux d'élévation affectant son angle de tir. Par exemple, l'artillerie tirant à deux niveaux de hauteur sera considérée comme tirant vers le haut d'une pente Raide pour les règles des effets du terrain.

**5.25 Crêtes (Solferino uniquement).** Les crêtes représentent des élévations du terrain raides et étroites. La couleur du côté d'hex de crête indique son niveau, comparable au code de couleur pour les niveaux des hexs. (La plupart ne sont qu'à un niveau au-dessus du terrain environnant ; quelques unes sont plus hautes). Le coût de traversée d'une crête est basé sur le nombre de niveaux d'élévations, comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain. Par contre, notez que la traversée d'une crête annule le coût de changement d'élévation de l'hex où entre l'unité.

*Exemple : Une unité d'infanterie bougeant de S2218 à S2117 paiera 3 PM (un pour entrer dans l'hex plus deux pour traverser une crête raide). La crête annule le coût de la pente entre les deux hexs.*

**5.26 Côtés d'Hexs Infranchissables.** Certains hexs/côtés d'hexs sont infranchissables ; les unités ne peuvent ni y entrer ni les traverser (à moins qu'il n'y ait un pont ou un gué). Notez que la règle de mouvement minimal d'un hex [5.31] n'autorise pas le passage dans des hexs ou côtés d'hexs infranchissables.

*Exemple : Les unités d'artillerie et de cavalerie ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs de pentes aigues à moins de passer par une Route.*

**5.27 Hexs Cultivés.** La plupart des hexs de niveau 2 de la carte de Magenta sont Fortement Cultivés. En dehors du coût de mouvement, les hexs Fortement Cultivés ont des règles assez inhabituelles par rapport aux ZDC [6.23], au mouvement et au combat (voir Magenta dans le Livret de Jeu). Les hexs Légèrement Cultivés à Solferino ont



aussi des règles importantes pour les ZDC en plus de leur coût.

*Note de Jeu : La règle importante pour Solferino est Pas d'Empilement si vous voulez utiliser les Routes/Chemins à travers ces hexs.*

**5.28 Villes et Villages.** Ils sont traités différemment, principalement en termes de mouvement et de bonus au combat [voir 5.5 pour les villes]. Les hexs ne contenant qu'un seul bâtiment sont traités comme l'autre terrain dans l'hex.

**5.29 Châteaux.** En fait il n'y a que deux : un au-dessus du village de Solferino, et Monte Rolondo à Magenta. Une seule unité peut profiter des bénéfices d'un château—et ce ne peut être une unité de cavalerie. Toutes les autres unités sont considérées comme se trouvant à l'extérieur du château. Si il y a plusieurs unités dans l'hex, c'est l'unité du bas de la pile qui est considérée comme se trouvant à l'intérieur du château. Lorsqu'un hex de château est attaqué, les unités se trouvant à l'extérieur du château sont traitées et attaquées séparément.

### 5.3 Restrictions sur le Mouvement

Lorsqu'une unité bouge, elle trace un chemin d'hexs adjacents à travers la grille hexagonale, en payant le coût de mouvement pour chaque hex dans lequel elle entre. Chaque unité bouge individuellement, et le mouvement d'une unité doit être terminé avant de commencer celui d'une autre unité. Une unité peut bouger dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. L'orientation d'une unité [6.1] n'a aucun effet sur comment et où elle peut bouger.

**Exception :** Voir la règle de Perception pour les hexs Fortement Cultivés à Magenta.

**5.31 Déplacement Minimum.** Une unité qui bouge doit avoir suffisamment de PM pour payer le coût d'entrée de l'hex (et des ZDC) ; si ce n'est pas le cas, elle ne peut pas entrer dans l'hex. Par contre, une unité peut se déplacer d'un seul hex, même si elle n'a pas suffisamment de PM, du moment qu'elle soit autorisée à entrer dans cet hex.

**5.32 Artillerie qui Tire.** Les unités d'artillerie qui tirent peuvent aussi bouger mais elles ne peuvent dépenser

que la moitié de leur CM (arrondie à l'inférieur) pour ce segment. Les unités d'artillerie peuvent bouger puis tirer. Dans ce cas un tel tir subit un DRM -1. L'artillerie qui utilise le Mouvement Stratégique ne peut pas tirer pendant cette activation.



**5.33 Interdiction d'Être Adjacent.** La cavalerie ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie à moins qu'un tel mouvement ne fasse partie d'une charge. Les unités d'artillerie ne peuvent pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie à moins que les deux unités ne soient séparées par un terrain infranchissable.

**5.34 Entrée Protégée.** Aucune unité ne peut entrer dans un rayon de deux hexs d'un Hex d'Entrée ennemi [5.6] tant que tous les renforts ne sont pas entrés en jeu.

### 5.4 Empilement

L'empilement se rapporte au fait d'avoir plus d'une unité dans un hex à un moment donné.

**5.41 Empilement Normal.** Les règles de base sont :

1) Jusqu'à DEUX unités d'infanterie ou de cavalerie de la même brigade peuvent s'empiler ensemble.

*Exemple : Deux bataillons d'infanterie de la brigade Dauber (VIIIè Autrichien) peuvent s'empiler. Mais une unité de Dauber ne peut pas s'empiler avec une unité de Lippert, même si elles font partie de la même division (Lang).*

2) UNE unité d'artillerie peut s'empiler avec une unité d'infanterie ou de cavalerie (quelle que soit la formation mère).

3) TROIS unités d'artillerie peuvent s'empiler ensemble.

4) En utilisant le Mouvement Stratégique, on ne peut mettre qu'une seule unité de combat par hex.

5) Lorsqu'elles sont en Réserve, les unités peuvent se surempiler sans pénalités.

6) L'infanterie en Ville a des restrictions spéciales [5.5].

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

7) Les marqueurs et les chefs ne comptent pas dans l'empilement.

**5.42 Empilement de Combat.** Les restrictions d'empilement s'appliquent à tout moment, sauf pendant une attaque. Une unité peut entrer dans un hex contenant une unité ennemie—c'est ainsi qu'une attaque se produit [7.42]. Une unité ne peut pas traverser un hex contenant une unité de combat ennemie.

**5.43 Ordre d'Empilement.** L'artillerie peut tirer quelle que soit sa position dans la pile. Les Jägers, les Chasseurs et les Légers ne peuvent tirer que si ils sont en haut de la pile.

### 5.5 Villes

Les rues étroites, les bâtiments en pierre et les barricades des villes (ex : Magenta) en font de bonnes positions défensives. Cette règle ne s'applique PAS aux villages.

**5.51 Empilement en Ville.** Un joueur peut empiler jusqu'à trois unités d'infanterie, ou deux unités d'infanterie et une unité d'artillerie dans un hex de ville, quelle que soient leurs organisations mères. Les restrictions d'empilement pour la cavalerie s'appliquent toujours.

**5.52 Effets des Villes.** Si il y a deux unités d'infanterie ou plus dans un hex de ville, elles gagnent chacune les avantages suivants :

- Elles ont une orientation et une ZDC sur les six hexs adjacents, par contre cette ZDC ne s'étend pas les hexs Fortement Cultivés ou Boisés [6.23].
- En quittant l'hex ou en attaquant depuis cet hex, elles peuvent le faire depuis n'importe quel côté d'hex.

Ces avantages ne s'appliquent pas à une unité d'infanterie seule dans un hex de ville, ils ne s'appliquent pas non plus à la cavalerie.

**5.53 Restrictions sur les Villes.** Une unité qui commence son mouvement dans un hex de ville et qui a pris les bénéfices de l'empilement en ville paie un PM supplémentaire pour quitter cet hex. Seules deux unités peuvent attaquer depuis un hex de ville, même si il y en a trois dans l'hex. Ceci inclus le tir des Jägers, des Chasseurs ou de l'Infanterie Légère.

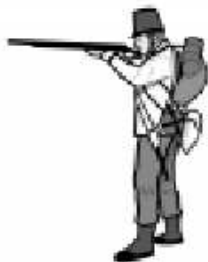
**5.54 Cavalerie et Villes.** La cavalerie ne gagne AUCUN des bénéfices d'un hex de ville (y compris le bénéfice du terrain appliqué à l'infanterie). Elle ne peut pas charger dans un hex de Ville ennemie.

## 5.6 Renforts

Les renforts entrent en jeu aux tours indiqués dans le calendrier d'arrivée des renforts du scénario (voir Livret de Jeu). Ils entrent lorsque leur corps est activé. Ils entrent par les hexs d'entrée indiqués dans le scénario, comme si ils étaient en « ligne » s'étendant hors carte. C'est à dire que la première unité de la formation paie le coût normal pour entrer sur le bord de la carte. Chaque unité de renfort supplémentaire paie le coût du terrain multiplié par le nombre d'unités de renforts qui sont déjà passées par cet hex d'entrée.

Certains renforts ne peuvent être activés qu'une seule fois dans le tour, cela est précisé. Ceci représente les unités qui arrivent à peu près à la moitié de l'étendue de temps représentée par un tour de jeu.

Les renforts peuvent entrer en utilisant le Mouvement Stratégique si ils sont éligibles et si le joueur le souhaite.



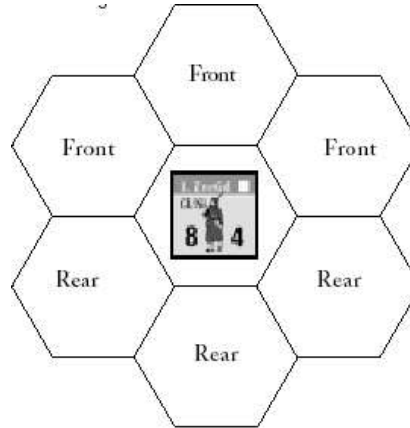
## 6.0 POSITION

La position des pions (orientation, adjacence, et zones de contrôle) a un impact sur ce que les unités peuvent ou doivent faire dans ce jeu.

### 6.1 Orientation

Toutes les unités dans un hex doivent être orientées de façon à ce que le haut de l'unité (le côté avec son nom) soit face à un des côtés d'hexs, comme indiqué plus bas. Toutes les unités présentes dans un hex doivent être orientées de la même façon (**sauf** pour ce qui est indiqué en 6.13 et 6.14). Les trois hexs de l'avant sont appelés les hexs de Front ; ceux derrière sont les hexs d'Arrière.

**Figure A**  
Orientation d'une unité



**6.11 Mouvement et Orientation.** L'orientation n'a aucun effet sur le mouvement et une unité est libre de changer d'orientation à tout moment pendant et à la fin de son mouvement. Les unités ne sont pas obligées d'être orientées vers un hex particulier pour pouvoir entrer dans cet hex.

**Exception :** Voir 6.33 pour la présence dans une ZDC Frontale ennemie.

**6.12 Orientation et Attaque.** Une unité ne peut attaquer que dans ses hexs de Front, avec certaines restrictions [6.23].

**6.13 Orientation de l'Artillerie.** L'artillerie empilée, ou une unité d'artillerie empilée avec une unité d'infanterie PEUT avoir une orientation indépendante des autres unités. Tous les effets de l'orientation sur le DR d'attaque s'appliquent à l'orientation de l'unité d'infanterie.

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

**6.14 Carré.** Pour se protéger contre une charge de cavalerie, les unités qui ne sont ni Chasseurs ni Jägers (dans les limites normales de l'empilement [5.41]) peuvent adopter une orientation différente pour former un Carré. Pour cela l'unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie et doit payer 1PM, ensuite elle ne peut plus bouger pour ce tour. Placez un marqueur de Carré sur l'unité. Le Carré entraîne les effets suivants :

- Les unités en Carré ne peuvent pas bouger.
- Tous les hexs adjacents au Carré sont des hexs de Front.
- Toutes les unités dans le Carré peuvent tirer, mais elles doivent tirer séparément.
- Les unités de cavalerie ajoutent un (+1) à leur jet d'Engagement de Charge [7.42] lorsqu'elles chargent un carré.

Les unités peuvent quitter un Carré en payant 1PM. Elles ne peuvent pas le faire si elles sont adjacentes à une unité ennemie.

**6.15 Orientation et Ralliement.** Les unités Ralliées peuvent changer d'orientation [7.9].

### 6.2 Zones de Contrôle (ZDC)

Les zones de contrôle représentent l'extension de la présence d'une unité en dehors de l'hex qu'elle occupe, généralement par l'intermédiaire de ses tirailleurs et de sa manoeuvrabilité.

**6.21 ZDC Frontales.** Les unités d'infanterie et de cavalerie exercent une ZDC dans les trois hexs de Front adjacents à l'hex qu'elles occupent. Il n'y a pas de ZDC à l'arrière d'une unité.

**Exception :** L'artillerie et les unités Désorganisées n'exercent pas de ZDC.

**6.22 Limitations des ZDC.** Une ZDC ne s'étend pas :

- A travers un côté d'hex infranchissable ou dans un hex de Ville.
- A travers les ponts (mais elles s'étendent à travers les gués).
- Vers le HAUT d'un côté d'hex de pente raide ou aigue (mais elles s'étendent vers le BAS pour l'infanterie).

**6.23 ZDC dans les Hexs Cultivés.** La majorité du champ de bataille de Magenta est un terrain fermier fortement cultivé—un labyrinthe de vignes, d'arbres et d'autres types de cultures denses. La même chose s'applique à la plaine du sud du champ de bataille de Solferino, bien que la végétation ne soit pas aussi importante, c'est pour cela que nous avons des hexs Légèrement Cultivés.

En plus du coût de mouvement pour naviguer dans cette épaisse verdure, une unité dans un hex Fortement ou Légèrement Cultivé n'exerce une ZDC que dans l'hex se trouvant directement devant elle.

**Exception :** Les ZDC s'étendent dans les hexs de Front reliés par une Route ou un Chemin.

Les unités dans un hex Fortement Cultivé ne peuvent attaquer que dans des hexs où elles ont une ZDC. Ceci ne s'applique pas aux unités dans des hexs Légèrement Cultivés, même si elles ne peuvent exercer une ZDC que dans l'hex se trouvant directement devant elles.

*Note de Jeu :* Voir le scénario Magenta dans le Livret de Jeu pour plus de règles concernant ce point.

## 6.3 Déplacement Adjacent

Le coût pour entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie représente le temps et la difficulté nécessaire à déployer une telle attaque. Voir aussi 5.33 pour les interdictions d'adjacences.

**6.31 Coût de Mouvement Supplémentaire.** Les coûts (en plus du coût du terrain) pour entrer dans un hex adjacent à une unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie sont :

- L'infanterie régulière paie +2 PM pour entrer dans une ZDC ennemie.
- L'infanterie régulière paie +1 PM pour entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie mais pas en ZDC.
- L'infanterie légère et les Jägers/Chasseurs paient +1 PM pour entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie, y compris les hexs en ZDC.

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

- Il n'y a pas de coût en PM pour entrer dans un hex adjacent à une unité d'artillerie qui n'est pas empilée avec de l'infanterie/cavalerie de soutien.
- La cavalerie ne peut entrer dans un hex adjacent à l'ennemi que dans le cadre d'une Charge [7.5], et il n'y a pas de coût supplémentaire en PM.

**6.32 Arrêt du Mouvement.** Les unités doivent s'arrêter de bouger lorsqu'elles entrent dans une ZDC ennemie (bien qu'elles puissent modifier leur orientation en entrant dans cet hex). Elles ne sont pas obligées de s'arrêter si elles n'entrent pas dans une ZDC.

**6.33 Mouvement Limité.** Une unité qui commence son mouvement dans une ZDC ennemie peut faire une des trois choses suivantes en termes de mouvement :

- Rester sur place.
- Rester sur place et changer son orientation d'un côté d'hex (pas plus).
- Elle peut quitter la ZDC ennemie en payant 1 PM supplémentaire (en plus du coût du terrain de l'hex dans lequel elle entre), et cette unité ne peut pas entrer directement dans une autre ZDC.

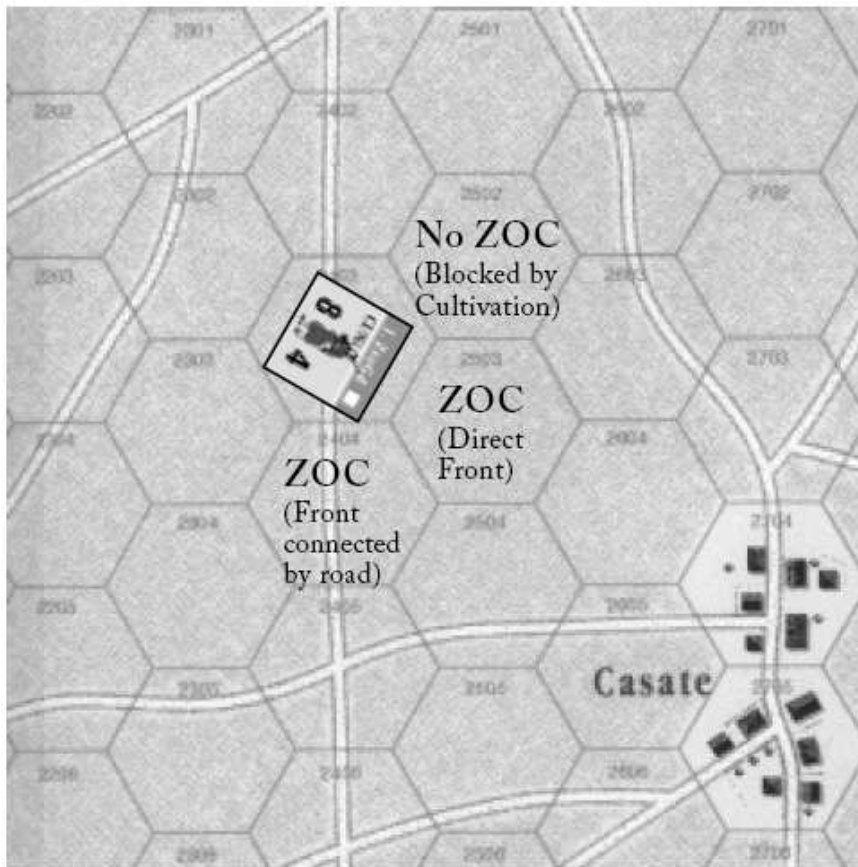
## 6.34 Retrait de la Cavalerie.

Si une unité d'infanterie ennemie est sur le point d'entrer dans un hex adjacent à une unité de cavalerie alors la cavalerie peut réagir en reculant de deux hexs. L'ennemi peut entrer dans l'hex libéré et continuer son mouvement si il lui reste des PM. Elle ne paie pas le coût d'entrée en ZDC de la cavalerie puisque cette dernière s'est retirée. L'artillerie hippomobile—les batteries avec une CM de 8—est considérée comme de la cavalerie dans le cadre de cette règle.



**Exception :** La cavalerie ne peut pas se retirer si elle est dans la ZDC d'une autre unité ennemie.

**6.35 Retrait des Chasseurs/Jägers.** Les unités de Jägers et de Chasseurs [7.2] peuvent, même si elles sont désorganisées, se retirer avant qu'une unité ennemie n'entre dans un de ses hexs de ZDC. Pour se retirer, l'unité bouge



*Exemple :* Une unité en M2403 est orientée face à M2503. Sa ZDC s'étend en M2503 parce que c'est l'hex directement devant elle, et en M2404 à cause de la Route. Il n'y a pas de ZDC en M2502, bien que cet hex soit un hex de Front.

d'un hex vers l'arrière. L'unité ennemie ne peut plus avancer et l'unité qui se retire ne peut pas faire de Tir de Réaction.

## 7.0 COMBAT

Il existe trois types de combat : le tir d'artillerie, le tir des armes conventionnelles et l'attaque (qui combine le tir à courte portée et la charge).

- L'artillerie ne peut pas attaquer [7.35].
- Le tir avec des armes conventionnelles est limité aux Jägers, aux Chasseurs et à l'infanterie Légère [7.2].

*Note de Conception : Nous avons combiné l'aspect habituel du tir et du choc en un seul mécanisme. Ceci provient plus de l'échelle (325 mètres par hex) que de notre désir de garder les choses aussi accessibles que possible.*

### 7.1 Tir d'Artillerie

L'artillerie peut tirer à tout moment lorsqu'elle est activée, une fois par segment d'activation (voir 5.32 pour les effets du mouvement sur le tir). L'artillerie peut changer d'orientation (sans quitter son hex) et tirer pendant la même phase. Elle peut aussi faire un tir de Réaction pendant le segment d'activation du joueur adverse [7.17].



**7.11 Procédure de Tir.** Le tir de l'artillerie est résolu en lançant un dé pour chaque unité qui tire, puis en modifiant le résultat [voir 7.18 pour la résolution du tir]. Les résultats du tir de l'artillerie affectent individuellement toutes les unités dans l'hex cible. L'efficacité du tir dépend largement du type de canon et de la portée.

- **Type de Canon :** Le type de canon est imprimé sur le pion : **F**, pour campagne, **H** pour Lourd, **R** pour Fusées, et **Rf** pour Rayé. La **Tête de Cheval** indique l'artillerie hippomobile.
- **Tir à Distance.** L'artillerie peut tirer sur une cible se trouvant à plus d'un hex de distance. La distance maximum en hexs à laquelle l'artillerie peut tirer est imprimée sur le pion. Les effets de la portée sont utilisés comme DRM pour la résolution du tir (consultez le Tableau des Effets de la Portée de

l'Artillerie pour le DRM en fonction du type de canon et de la portée). Le tir à distance peut aussi être limité par des considérations de Ligne de Vue [7.13].

*Note Historique : Les nouveaux canons de la garde impériale étaient supérieurs à ceux des Autrichiens et des Piémontais, du moins en termes de précision et de portée. Par contre, il semble que les Français n'avaient pas (ou n'ont pas utilisé) de mitraille pour ces canons, c'est pourquoi ils ont des valeurs inférieures à courte portée.*

**7.12 Tir Combiné.** Si des unités d'artillerie du même corps sont empilées dans le même hex, ou dans des hexs adjacents, elles peuvent combiner leurs tirs SI (et seulement si) elles sont à portée du Commandant de Corps. Les batteries de Réserve peuvent être assignées à n'importe quel corps pour cela, OU elles peuvent combiner leurs tirs dans le cadre de l'activation de la Réserve (mais pas les deux).

*Exemple : Schwarzenberg peut commander toutes les batteries du III<sup>e</sup> corps, qu'elles soient dans sa Réserve ou assignées à une brigade spécifique.*

Lors d'un tir combiné, AJOUTEZ DEUX au jet de dé pour CHAQUE batterie supplémentaire. Sinon, les unités d'artillerie tirent séparément. Si des canons de types différents combinent leurs tirs, utilisez le DRM de portée le moins efficace.

#### Exceptions

- L'artillerie Française ne peut combiner son tir que lorsqu'elle est empilée dans le MEME HEX.
- Les batteries du Piémont ne PEUVENT PAS combiner leurs tirs.

**7.13 Ligne de Vue.** L'artillerie qui tire à une portée de deux hexs ou plus—comptée depuis le canon jusqu'à la cible, sans compter l'hex dans lequel se trouve le tireur—ne peut tirer que si elle peut voir sa cible (on dit qu'elle a une Ligne de Vue). Les unités (amies ou non) et les élévations intermédiaires peuvent bloquer la Ligne de Vue (LDV) jusqu'à la cible. Les Crêtes sont considérées comme étant à l'élévation correspondant à leur couleur. Les Bois, les Villages, les Villes et les Châteaux sont considérés comme étant à un niveau d'élévation supérieur au niveau de l'hex dans lequel ils sont.

#### La LDV est bloquée si :

- Tout hex intermédiaire est à une élévation supérieure à celle du tireur et de la cible.
- Tout hex intermédiaire entre le tireur et la cible est un hex de Bois, Fortement Cultivé, ou occupé par une unité de combat (amie ou non), et ni la cible ni le tireur ne se trouve à une élévation supérieure à celle du Bois ou de l'hex occupé.
- L'hex du tireur est plus élevé que celui de la cible et l'hex de Bois ou Fortement Cultivé intermédiaire, et si l'obstruction est à mi-chemin ou plus proche de la cible que du tireur.
- L'hex cible est plus élevé que celui du tireur et l'hex de Bois ou Fortement Cultivé, et si l'obstruction est à mi-chemin ou plus proche de l'hex du tireur.

Le côté d'hex d'un hex potentiellement bloquant fait partie de cet hex et bloquera donc une LDV passant le long de ce côté d'hex. *Artificiel ? ben oui.*

Si les hexs du tireur et de la cible sont plus élevés que les obstructions intermédiaires, le tir est autorisé (pour les bonus de tir depuis une position élevée, voir 7.14).

#### 7.14 Tir depuis une position élevée.

Les canons se trouvant à une élévation supérieure à leur cible étaient généralement plus efficaces, tant que la cible n'était pas trop près. Par conséquent, si la cible N'EST PAS ADJACENTE, l'artillerie obtient les bonus suivants :

- DRM +1 si elle tire vers le bas avec une différence de deux niveaux.
- DRM +2 si elle tire vers la bas avec une différence de trois niveaux.

L'artillerie ne peut **pas** tirer dans un hex adjacent si la différence d'élévation est de deux ou plus.

**7.15 Cible Dispersée.** Si l'hex ne contient que des Jägers ou des Chasseurs, le joueur applique un DRM -2.

**7.16 Cible Massée.** Lorsque l'artillerie tire dans un hex où deux unités non artillerie ou plus sont empilées, il y a un DRM +1. Les Jägers et les Chasseurs ne comptent pas.

**7.17 Tir de Réaction.** Les batteries d'artillerie peuvent tirer pendant un segment d'activation du joueur adverse,

en Réaction à certaines actions de ce joueur. Elles peuvent faire un des types de tirs expliqués ci-dessous pendant chaque segment d'activation.

- **Tir de Contre-Batterie.** Une unité d'artillerie peut toujours faire un tir contre une unité d'artillerie qui vient de lui tirer dessus. Un tel tir n'est pas simultané ; il se produit après le premier tir, et l'unité ne peut faire qu'un seul Tir de Contre-Batterie par segment d'activation.
- **Tir Avant l'Attaque.** Une batterie d'artillerie sur le point de se faire tirer dessus [7.2] ou attaquer [7.3], ou si des unités ennemies entrent dans un de ses hexs de Front, peut tirer dans un de ses hexs de Front. Elle ne peut le faire qu'une seule fois par segment d'activation.



*Note de Jeu : Ainsi, une batterie peut tirer lorsqu'un ennemi entre dans un hex adjacent ou attendre qu'il décide d'attaquer. Le choix est laissé au joueur hors-phase.*

**7.18 Résolution du Tir.** Lancez le dé et ajoutez ou soustrayez les modificateurs au tir (voir plus bas). Puis consultez la Table de Tir de l'Artillerie pour le résultat. Note : l'artillerie Désorganisée ne peut pas tirer.

Un jet de tir de l'artillerie peut être modifié par :

- **Portée** [7.11]
- **Terrain** (voir le Tableau des Effets du Terrain)
- **Tir Combiné**—ajoutez deux par batterie supplémentaire [7.12]
- **Position Elevée** [7.14]
- **Cible Massée ou Dispensée** [7.15 et 7.16]

#### LEGENDE DES RESULTATS DE TIR :

**NE** Aucun Effet

**CDR** Jet de Cohésion : Lancez un dé et comparez le résultat à la Cohésion de l'unité. Si le résultat est supérieur alors l'unité est désorganisée ; sinon il n'y a aucun effet. Le résultat CDR n'a aucun effet sur l'artillerie.

**D** Toutes les unités présentes dans l'hex sont Désorganisées.

**D+1** Toutes les unités présentes dans l'hex sont Désorganisées, 1 perte est appliquée à une unité.

## 7.2 Jägers, Chasseurs et Infanterie Légère

*Note de Conception : Les bataillons de Jägers et de Chasseurs n'ont pas le droit d'attaquer, bien qu'ils aient été entraînés pour l'attaque en choc, leur utilisation dans ce but lors de cette guerre n'apparaît pas. L'infanterie légère Autrichienne est principalement composée de seconde ligne, de bataillons Grenzer et, bien que l'infanterie légère Française soit un peu mieux évaluée, elle était généralement moins nombreuse (du moins pour ce qu'on peut en juger). Quoi qu'il en soit ceci est plus une histoire de taille que de compétence. Cela donne aussi un petit goût de la recette qu'est le wargame.*

Les seules unités qui peuvent utiliser le tir avec des armes conventionnelles sont les Jägers et les Chasseurs (les unités avec une case de cohésion jaune) et l'infanterie légère (les unités avec une case de cohésion blanche). Les unités capables de tirer avec des armes conventionnelles ne peuvent tirer que si elles sont en haut d'une pile.

Case de Cohésion jaune pour les Jägers/Chasseurs



### 7.21 Capacités des Jägers/Chasseurs :

- Ils ne peuvent que tirer, ils ne peuvent jamais attaquer.
- Si ils sont empilés avec des unités non Jägers/Chasseurs et que la pile est attaquée, ignorez les Jägers/Chasseurs (quelle que soit leur position dans la pile). Ils ne subissent des pertes à cause d'une attaque ennemie que si il ne reste pas d'autres unités.
- Ils ne payent que +1 PM pour entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie.
- Lorsqu'une unité ennemie entre dans une ZDC d'un Jäger/Chasseur, et que le Jäger/Chasseur est la seule unité présente dans l'hex, alors le Jäger/Chasseur à deux choix :
  - 1) Rester et se défendre (il peut utiliser le Tir de Réaction), OU
  - 2) Se retirer d'un hex vers l'arrière (et ne peut pas utiliser le Tir de Réaction), et l'unité ennemie ne peut plus avancer.

Case de Cohésion blanche pour l'Infanterie Légère



### 7.22 Capacités de l'Infanterie Légère :

- Elle peut tirer lorsqu'elle est activée.
- Lors d'une attaque avec de l'infanterie légère, l'attaquant subit un DRM -1 à son jet d'attaque.

### 7.23 Tir des Armes Conventionnelles.

Ce type de tir (limité aux Jägers, Chasseurs et à l'Infanterie Légère) ne peut se dérouler que dans des hexs de Front adjacents. Pour tirer, le joueur lance le dé, applique les effets du terrain ou de la Désorganisation—les seuls DRM qui affectent le tir des armes conventionnelles—et consulte la Table de Tir des Armes Conventionnelles. Les unités ne peuvent pas se combiner en tirant avec des armes conventionnelles. Les unités capables de tirer avec des armes conventionnelles ne peuvent le faire qu'une seule fois par segment d'activation, et dans un seul hex.

Les tirs peuvent être dirigés à travers des hexs sans élévation à travers lesquels une attaque serait normalement interdite (ex : un côté d'hex de canal, à travers lequel les unités peuvent très bien tirer).

### 7.24 Tir de Réaction des Armes Conventionnelles.

C'est un peu comme le Tir de Réaction avant une attaque de l'artillerie [7.17]. Le tir des armes conventionnelles peut se produire pendant un segment d'activation ennemi. Par contre, chaque unité ne peut tirer qu'une seule fois par segment, soit après s'être fait tirer dessus OU avant d'être attaquée.

### 7.25 Résultats du Tir des Armes Conventionnelles.

Le résultat est soit Aucun Effet, soit l'unité cible subit 1 Perte.

## 7.3 Attaque de l'Infanterie

*Note de Conception : « L'Attaque » combine le tir à courte portée avec ensuite l'étagage « d'acier froid », la charge à la baïonnette.*

Toute unité d'infanterie active—sauf les Jägers et les Chasseurs—peut attaquer des unités ennemies dans sa ZDC [voir 7.5 pour la cavalerie]. L'attaque est volontaire. Une unité seule ne peut attaquer que dans un seul hex. Même si deux de ses Hexs de Front sont occupés

par l'ennemi, une unité seule ne peut en attaquer qu'une seule autre (au choix de l'attaquant). Si il y a deux unités activées dans un hex, elles peuvent se combiner et attaquer dans un hex [7.31], ou se séparer et attaquer chacune un hex différent. Ce choix doit être fait avant les jets d'Engagement [7.42]. Les défenseurs empilés sont toujours combinés.

**7.31 Attaque Combinée.** Les unités en attaque de la même brigade peuvent combiner leurs « forces » si :

- Elles ont commencé empilées, ou
- Elles ont commencé dans des hex adjacents.

Les unités non adjacentes doivent attaquer séparément.

**7.32 Attaques Séparées.** Si les attaques sont séparées, leur ordre de résolution est laissé au choix de l'attaquant. Si des attaquants passent par des côtés d'hex donnant un modificateur différent, le défenseur bénéficiera du DRM de terrain qui lui est le plus favorable.

### 7.33 Restrictions d'Attaque :

- **Artillerie.** Elle ne participe jamais à une attaque. Si elle est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie alors elle subit les résultats de retraite subis par l'infanterie ou la cavalerie. Elle ne peut pas être utilisée pour subir des pertes. Si elle est attaquée alors qu'elle est seule dans un hex (ou empilée avec une autre unité d'artillerie), elle est automatiquement éliminée.
- **Cavalerie.** Elle ne peut pas attaquer ; elle doit charger [7.5].
- **Jägers et Chasseurs.** Ils ne peuvent pas attaquer. Ils se défendent uniquement si ils sont les seuls présents dans l'hex de défense.
- **Infanterie Légère.** Elle peut tirer et attaquer ou se défendre [7.22].
- **Désorganisé.** Les unités ne peuvent pas attaquer (bien qu'elles puissent tirer si elles en sont capables).

## 7.4 Résolution de l'Attaque

Les attaques sont menées par des unités activées qui ont commencé leur activation Commandées. Elles sont résolues APRES que tous les mouvements et tirs soient terminés (par toutes les unités activées). L'attaque est toujours volontaire. Une unité activée peut lancer une attaque contre des unités ennemies dans ses Hexs de Front, à

moins d'en être séparé par un côté d'hex infranchissable. Les unités Désorganisées ne peuvent pas attaquer mais elles peuvent se défendre (avec un DRM).

**7.41 Engagement.** Pour attaquer, l'unité activée doit **entrer dans l'hex occupé par l'ennemi**. La résolution de l'attaque se produit lorsque des unités adverses occupent le même hex. Pour pouvoir entrer dans un hex ennemi, chaque unité doit réussir un jet d'Engagement. Lancez le dé et modifiez le résultat comme indiqué plus bas et comparez le résultat final à la Valeur de Cohésion (modifiée selon 8.12) :

- On ajoute le nombre de pertes subies par l'unité au résultat du dé.
- On modifie le résultat (en plus ou en moins) par le DRM d'Engagement du brigadier si l'unité est à portée au moment du jet de dé.

Si le résultat est **inférieur ou égal** à la Cohésion ajustée alors l'unité **doit** entrer dans l'hex ennemi et l'attaquer. Si le résultat est **supérieur** au Moral ajusté alors l'unité ne peut ni bouger ni attaquer.

**7.42 Engagement Combiné.** Si il y a deux unités dans un hex en attaque, c'est l'unité du haut qui tente son jet d'engagement en premier. Si elle réussit, l'unité du bas la suit automatiquement. Si elle rate, aucune unité ne peut s'Engager.

**7.43 Empilement d'Attaque.** Les restrictions d'empilement ne s'appliquent pas dans l'hex cible pendant l'attaque, mais elles s'appliquent après. Le vainqueur doit « retraiter » toutes les unités dépassant la limite d'empilement (dans les hexs d'où elles sont venues).

*Note de Jeu : Comme chaque unité fait son Engagement individuellement et qu'une unité engagée doit attaquer, il est tout à fait possible que des attaques multi unités ne soient pas aussi « multi » que le joueur l'espérait.*

**7.44 Procédure d'Attaque.** Les attaques sont résolues un hex à la fois dans l'ordre choisi par le joueur actif. Pour résoudre une attaque, l'attaquant et le défenseur lancent un dé. Chaque joueur ajoute (ou soustrait) tous ses DRM applicables, selon qu'il est l'attaquant ou le défenseur [7.45]. Le résultat est le nombre de Pertes infligées

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

aux unités adverses [8.0]. Les résultats sont immédiatement appliqués aux unités affectées avant de passer au prochain combat.

### 7.45 DRM de Charge et d'Attaque.

Les DRM suivants s'appliquent à l'attaque. Tous les DRM sont cumulatifs :

#### DRM DE L'ATTAQUANT

**Comparaison de Force.** Si l'attaquant à plus d'unités que le défenseur, il gagne un DRM égal à la différence. Le DRM est toujours « positif » et ne s'applique qu'au joueur supérieur en nombre.

*Exemple : Trois unités Autrichiennes attaquent une unité Française. L'Autrichien obtiendra un DRM +2 pour l'attaque. Il n'y aura pas de DRM pour le défenseur.*

**Cohésion Supérieure.** Le camp avec l'unité ayant la Cohésion la plus haute AJOUTE UN à son jet de dé. En cas d'égalité, personne n'obtient ce modificateur.

**DRM de Position.** Si une unité attaque en entrant dans l'hex cible par un côté d'hex Arrière de la cible, AJOUTEZ UN au jet de l'attaquant. Si les unités de l'attaquant attaquent par le Front et l'Arrière, AJOUTEZ DEUX au jet de dé.

**DRM de Terrain.** Vérifiez le Tableau des Effets du Terrain pour les DRM négatifs pouvant modifier le jet de l'attaquant.

**Mouvement Stratégique.** Si le défenseur utilise le Mouvement Stratégique, l'attaquant obtient un DRM +2.



**Moral.** Si un des défenseurs fait partie d'une brigade *Hors de Combat* [9.1], l'attaquant obtient un DRM +1.



**Type d'unité.** Si TOUS les défenseurs sont des Jägers ou des Chasseurs, l'attaquant obtient un DRM +2. Si il n'y a pas que des Jägers/Chasseurs en défense, ignorez les. Si plus de la moitié des attaquants est composée d'Infanterie Légère, l'attaquant subit un DRM -1.



**Charge de Cavalerie contre Infanterie.** [7.5]. Si plus de la



moitié de la force en attaque est composée de Cavalerie Légère chargeant de l'Infanterie, l'attaquant subit un DRM -2.

### Charge de Cavalerie contre Cavalerie.

[7.5] La Cavalerie Lourde chargeant de la Cavalerie Légère reçoit un DRM +1.

La Cavalerie Légère Chargeant de la Cavalerie Lourde subit un DRM -1.

Si l'attaquant (ou le défenseur) est de type mixte, il n'y a pas de DRM.



**Surprise.** (Magenta uniquement, voir le Livret de Jeu). Une unité en attaque reçoit un DRM +2.



### DRM DU DEFENSEUR

**Comparaison de Force.** Si le défenseur à plus d'unités, il gagne un DRM égal à la différence. Le DRM est toujours « positif » et ne s'applique qu'au joueur supérieur en nombre. *Exemple : Si une unité Française attaque trois unités Autrichiennes, ce dernier en tant que défenseur obtiendra un DRM +2.*

**Cohésion Supérieure.** Le camp avec l'unité ayant la Cohésion la plus élevée AJOUTE UN à son jet de dé. En cas d'égalité, aucun camp n'obtient le bonus.

**Désorganisé.** Si un défenseur est Désorganisé, il SOUSTRAIT UN à son jet de dé.

**Infanterie en défense contre de la Cavalerie.** AJOUTEZ DEUX au jet du défenseur [voir 7.53]. (*Ceci représente la puissance de feu de l'infanterie.*)

**7.46 Artillerie Sans Soutien.** Des unités d'artillerie seules dans un hex (sans infanterie ou cavalerie de soutien) sont automatiquement éliminées lorsqu'elles sont attaquées après avoir utilisé le Tir de Réaction (voir 7.61 pour l'artillerie hippomobile). L'attaquant doit d'abord réussir son Engagement pour que cela se produise.

**7.47 Attaque Continue.** Lorsque l'attaquant a subit moins de pertes que le défenseur (et par conséquent contrôle l'hex qu'il a attaqué [8.31]), il peut (volontairement) tenter de Continuer son attaque. Il ne peut le faire qu'avec les unités restant dans l'hex après avoir respecté les limites d'empilement [7.43]. Pour cela il lance le dé et soustrait la

différence entre les Pertes ennemies et ses Pertes puis compare ce résultat au Moral modifié de l'unité souhaitant faire une nouvelle attaque.

- Si le résultat modifié est égal ou inférieur au Moral ajusté alors cette unité (ou pile) peut entrer dans un hex adjacent à l'hex de bataille de départ et y attaquer les unités qui s'y trouvent en utilisant les règles de combat normales.
- Si le résultat modifié est supérieur, les unités restent dans l'hex de bataille de départ et ne peuvent aller plus loin.

*Exemple : Si l'attaquant subit 1 perte et le défenseur 3, l'attaquant en tant que vainqueur peut tenter de continuer son attaque avec un DRM -2.*

A la fin de l'attaque continue, quel que soit le résultat, l'unité (ou les unités) ayant Continué subissent chacun 1 Perte. Chaque unité ne peut faire qu'une seule Attaque Continue par segment d'activation.

### 7.5 Charge de Cavalerie

*Note Historique : L'efficacité de la cavalerie s'est considérablement réduite depuis l'époque Napoléonienne principalement à cause de l'amélioration de la portée et de l'efficacité des tirs de l'infanterie. Il y a eu une grosse action de cavalerie à Solferino dans les plaines à l'ouest de Medole. Très peu d'actions de cavalerie à Magenta, néanmoins les Chasseurs de la Garde ont chargé et pris une position retranchée Autrichienne.*

Pour attaquer une unité ennemie une unité de cavalerie doit d'abord charger. Les charges sont faites par des unités activées ayant commencé leur activation Commandées et sont résolues APRES que tous les mouvements et les tirs soient terminés (pour toutes les unités activées). La Charge est toujours volontaire. Pour charger pendant son segment, l'unité de cavalerie doit Charger dans l'hex cible en commençant à au moins deux et pas plus de trois hexs de la cible. Une unité de cavalerie ne peut Charger qu'une cible qu'elle peut voir avant de commencer son mouvement de Charge (voir 7.13 LDV). La cavalerie Désorganisée ne peut pas Charger. Pour pouvoir continuer sa Charge, une unité doit d'abord réussir son jet d'Engagement [7.41].

### RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

**7.51 Obstruction Ennemie.** Les unités de cavalerie qui commencent leur activation adjacentes à une unité de combat ennemie peuvent soit rester sur place (et changer d'orientation), soit s'éloigner. Elles ne peuvent PAS Charger. De plus, la cavalerie ne peut pas volontairement entrer dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie sauf pendant une Charge. Elle peut le faire si cela est imposé par un résultat de Retraite [8.3].

**7.52 Obstruction du Terrain.** Le terrain détermine aussi si une unité de cavalerie peut ou non Charger.

- La cavalerie ne peut PAS Charger dans un hex Fortement Cultivé sans Route ni Chemin, ni dans un hex de Marais ou de Bois.
- La cavalerie PEUT Charger dans un hex Fortement Cultivé si elle bouge via une Route, mais subit un DRM -1 (en plus du DRM de terrain). Ainsi, à Magenta, une unité de cavalerie en 4609 peut charger une unité en 4507 (avec un DRM -1), mais pas une unité en 4408.
- La cavalerie ne peut PAS charger dans un hex de Château, de Ville ou de Village qu'une route y soit présente ou non.
- Pendant le mouvement de charge une unité de cavalerie ne peut traverser n'importe quel hex ou côté d'hex (y compris celui séparant l'attaquant du défenseur) coûtant plus de 2 PM.

*Note Historique : Normalement nous devrions exclure les charges à travers des fortifications (qui existent à Magenta). Par contre, la plupart de ces fortifications étaient des « retranchements » et la cavalerie Française—les Chasseurs de la Garde—ont chargé des Autrichiens retranchés à Magenta.*

**7.53 Réaction de Cavalerie.** La cavalerie à la capacité d'éviter—ou forcer—une attaque d'infanterie soit en s'éloignant au premier signe de danger, soit en chargeant les unités en approche. Lorsqu'une unité d'infanterie ennemie entre dans une ZDC de cavalerie, la cavalerie « en défense » doit faire une des choses suivantes :

- Réagir en se retirant de deux hexs. L'ennemi peut entrer dans l'hex libéré puis continuer de bouger si il lui reste des PM. L'artillerie hippomobile (les batteries avec une CM de 8) est considérée comme étant de la cavalerie pour l'utilisation

de cette règle. Le choix de se retirer ou non doit être fait au moment où l'unité ennemie entre dans la ZDC.

- Réagir en **contre-chargeant** l'infanterie en approche. Ce combat est résolu instantanément avec la cavalerie en contre-charge dans le rôle de l'attaquant et l'attaque se déroulant dans l'hex cible original. Aucun jet d'Engagement n'est nécessaire.

*Note de Conception : Pourquoi la cavalerie ne pourrait-elle simplement rester sur place et se défendre ? Parce que étant donné le niveau de complexité et les intentions de conception, l'infanterie devrait tirer sur la cavalerie et non la combattre en mêlée. La cavalerie devrait avoir deux choix face à cette puissance de feu : retraiter ou charger. Si elle restait sur place, l'infanterie devrait très probablement la réduire en charpie.*

**7.54 Restrictions de Réaction.** La cavalerie ne peut pas utiliser la Réaction si elle est dans la ZDC d'une unité ennemie différente à ce moment. Si c'est le cas, elle ne peut ni se retirer ni contre-charger. La cavalerie Désorganisée peut utiliser la réaction pour se retirer mais pas pour contre charger. Le retrait de Réaction ne coûte aucun PM. Néanmoins, l'unité ne peut jamais réagir plus loin que ce qu'elle pourrait normalement faire (en terme de PM dépensés). Elle ne peut pas réagir dans une ZDC ennemie.

La cavalerie ne peut Contre-charger que dans des hexs où elle pourrait normalement Charger [7.52]. Si pour une raison de terrain/ZDC la cavalerie ne peut ni se retirer ni charger « légalement », elle doit rester sur place et se défendre contre l'attaque.

*Exemple de Réaction de Cavalerie [Solferino] : Les Hulans Siciliens 3/4 sont assis en S3732 et gardent le pont sur le canal .Dans leur Arrière (en S371/3632) se trouvent trois bataillons d'infanterie de la brigade Dientsl (III) plus une batterie d'artillerie. Deux bataillons de la brigade O'Farrel (IVè Corps) bougent de S3836 en S3832. Lorsqu'ils entrent en S3832 les Hulans doivent décider de ce qu'ils doivent faire. Contre-charger serait un peu inconscient (DRM négatif très élevé), donc ils optent pour un retrait (vers S3831). L'infanterie Française ne peut aller plus loin. Si elle l'avait pu, cela*

*aurait été une décision difficile pour le Français car il aurait eu à faire face à la batterie Autrichienne (et une féroce opposition).*

## 8.0 RESULTATS DU COMBAT

Le combat cause des Pertes aux unités [8.1], des Désorganisations [8.2] et des Retraites [8.3]. La Désorganisation peut être annulée par le Ralliement, tandis que les Pertes peuvent être annulées par la Récupération [8.5].



### 8.1 Pertes

Le terme « Pertes » est un raccourci représentant les effets cumulatifs de l'érosion de l'unité causée par le combat. Cela représente plus que la perte d'hommes bien que cela en fasse partie. Toutes les Pertes sont cumulatives. Comptez les pertes en plaçant des marqueurs de Pertes appropriés sous le pion affecté.

**8.11 Résultats de Pertes.** Les résultats de combat, que ce soit par une attaque ou un tir, peuvent inclure des pertes, c'est le résultat numérique. Les Pertes sont toujours appliquées à l'hex en entier. Donc si il y a deux unités dans un hex et qu'il y a 1 perte à subir alors une seule des deux unités subira la Perte. Si il y a le choix pour répartir les pertes, elles doivent être réparties aussi équitablement que possible, le joueur affecté choisissant en cas de Perte impaire.

#### 8.12 Effets des Pertes :

- Le nombre de Pertes accumulées par une unité est utilisée pour déterminer sa Cohésion Ajustée. A moins que les règles n'indiquent d'utiliser la Cohésion « imprimée », lorsqu'il faut faire un jet sous la Valeur de Cohésion de l'unité, celle-ci est modifiée par le nombre de Pertes accumulées. *Exemple : Une unité avec une Valeur de Cohésion imprimée de 6 qui a subit 2 Pertes aura une Cohésion Ajustée de 4.*
- Au moment où une unité a accumulé un nombre de Pertes SUPERIEUR à sa Valeur de Cohésion, elle est éliminée (et n'est pas récupérable).

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

- Les Pertes n'affectent pas les capacités de base de défense, de tir ou d'attaque. Par contre elles affectent l'Engagement.

*Note de Conception : Il est important de garder en mémoire que la Valeur de Cohésion représente plus que le moral et les pertes en hommes. Les Pertes affectent l'endurance d'une unité. Dans cette étendue, le système de Pertes+Cohésion simule la capacité d'une unité à rester au combat.*



### 8.2 Désorganisation

La Désorganisation est un résultat causé par un Tir d'Artillerie. Indiquez le statut en retournant l'unité sur sa face Désorganisée.

**8.21 Effets de la Désorganisation.** Les unités Désorganisées ne peuvent pas faire de Tir d'Artillerie, ni attaquer ni Charger ni Contre-charger. Elles peuvent faire un tir avec les Armes Conventionnelles.

Une unité Désorganisée subit les DRM suivants :

- Lorsqu'elle se défend contre une attaque : -1.
- Lorsqu'elle tire avec des armes conventionnelles : -1.

#### 8.24 Désorganisation Supplémentaire.

Si une unité déjà Désorganisée subit une Désorganisation supplémentaire, elle reste Désorganisée et subit une Perte (en plus des autres Pertes qu'elle a pu subir). Les unités d'artillerie qui subissent une Désorganisation supplémentaire sont éliminées.

### 8.3 Retraite

La retraite ne s'applique qu'à la conclusion d'une attaque ; elle n'est pas utilisée pour le tir.

**8.31 Détermination du Perdant.** Après avoir appliqué toutes les pertes de résolution d'une attaque, déterminez le perdant de l'attaque (qui doit retraiter avec toutes ses unités), en utilisant la liste de priorités suivante (utilisez la première qui s'applique) :

- 1) Le joueur dont les unités ont subit le plus de pertes doivent retraiter.



## 9.0 DEMORALISATION

La démoralisation prend en compte l'effet global des « larmes et des pleurs » pendant une bataille. Le combat est au mieux une chose difficile. Dans les deux batailles présentées ici, cela était encore pire à cause de la chaleur.

### 9.1 Hors de Combat

Une brigade devient *Hors de Combat* (HDC) lorsque plus de la moitié de ses unités sont Désorganisées ou Éliminées.



Ce statut est déterminé à la fin de l'activation de la brigade. Indiquez ceci avec un marqueur Hors de Combat.

**9.11 Effets HDC.** Les unités dans une brigade HDC ne peuvent pas attaquer ni entrer volontairement en ZDC ennemie. Les unités peuvent toujours tirer, bouger, etc.

**9.12 Ralliement et Récupération.** Les joueurs peuvent utiliser la Récupération et/ou le Ralliement pour « guérir » le statut HDC. Lorsqu'une brigade n'est plus HDC, retirez le marqueur.

## 9.2 Démoralisation de Corps

La démoralisation est déterminée par corps. Pendant le Segment de Démoralisation, le joueur lance un dé pour chaque corps ayant au moins une brigade HDC. Ajustez le résultat de cette façon :

- Ajoutez le nombre de brigades HDC au résultat.
- Soustrayez du résultat la Valeur de Continuité du Commandant de Corps [4.14].

Si le résultat modifié est de 7 ou plus (le « Niveau de Démoralisation ») alors le corps est Démoralisé.

*Exemple : Le Vè Corps Autrichien (2è Armée) a cinq brigades ; son Commandant, Stadion, a une Valeur de Cohésion de 2. Trois des brigades sont HDC. Le joueur Autrichien obtient un 7 pour la Démoralisation : 7-2 (Stadion) +3 (nombre de brigades HDC) = 8. C'est supérieur au Niveau de Démoralisation de 7, donc le Vè Corps est maintenant Démoralisé.*

**9.21 Effets de la Démoralisation.** Si un corps est démoralisé, il :

- 2) Le joueur dont l'unité a la Cohésion Ajustée la plus basse (après l'application des Pertes de cette attaque) doit retraiter.
- 3) Le camp qui a un brigadier dans le combat « gagne », forçant l'autre camp à retraiter.
- 4) Le camp ayant le brigadier avec la meilleure valeur d'Engagement (-1 est meilleur que +1) gagne et force l'autre camp à retraiter.
- 5) L'attaquant retraite.

**8.32 Retraite de l'Attaquant.** Une unité qui attaque doit retraiter dans le (ou les) hex d'où elle est venue. Elle ne peut pas aller plus loin. Il n'y a aucune autre restriction.

**8.33 Retraite du Défenseur.** Une unité en défense forcée de retraiter bouge dans n'importe quel hex adjacent à l'hex cible avec les « préférences » suivantes :

- Elle ne peut jamais retraiter dans un hex occupé par l'ennemi.
- Elle ne peut pas retraiter dans un hex qui était occupé par une unité ennemie avant cette attaque (l'hex d'origine de l'attaquant).
- Elle doit retraiter dans l'hex coûtant le moins de PM.
- Si elle retraite en ZDC ennemie, ce qui est autorisé, elle subit une Perte supplémentaire.

Si une unité en défense ne peut pas retraiter, elle est éliminée.

## 8.4 Commandants et Combat

Les chefs sont en danger lorsqu'un des événements suivants se produit :

- Ils sont empilés avec des unités subissant un résultat de tir d'artillerie D+1.
- Ils sont empilés avec des unités subissant deux Pertes ou plus lors d'une attaque.
- Ils sont seuls dans un hex et une unité de combat ennemie entre dans un hex adjacent.

Lorsqu'ils sont en danger, lancez le dé. Si le résultat est 7 ou plus, le chef a Terminé pour ce tour. Cela signifie qu'il ne peut plus être utilisé pour aucune fonction du jeu avant le prochain tour. Pour les brigadiers cela signifie que toutes leurs unités sont Non Commandées.



*Note de Conception : La perte temporaire d'un chef représente le temps nécessaire à un subordonné pour prendre le commandement sans avoir à utiliser un nouveau pion.*

## 8.5 Ralliement et Récupération

Le Ralliement est utilisé pour annuler la Désorganisation. La Récupération est utilisée pour réduire les Pertes accumulées par une unité.

**8.51 Ralliement.** Le Ralliement est une action que peut entreprendre une unité lorsqu'elle est activée. Si l'unité désignée n'est pas adjacente à une unité de combat ennemie et qu'elle ne fait rien d'autre au cours de son activation alors le joueur peut retirer la Désorganisation.

**8.52 Récupération.** Pendant le Segment de Récupération, pour chaque unité ayant le statut de Réserve, le joueur peut :



- Retirer le statut Désorganisé ET
- Retirer deux Pertes.

**8.53 Pas de Récupération Totale.** En retirant les Pertes, une unité ne peut jamais revenir à sa valeur de départ. La première Perte subie est permanente. Toutes les pertes en dehors de la première peuvent être récupérées.

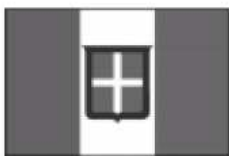


Victor Emmanuel

- doit faire un Jet de Continuité à chaque fois qu'il est choisi pour une Activation, même pour une activation normalement Gratuite. Si il rate le jet, on considère qu'il a utilisé une de ses activations possibles pour ce tour.
- ne peut pas tenter d'Activation Etendue.
- est sujet à un éventuel « Retrait de Corps » si il Pleut (voir les règles du scénario de Solferino).

**9.22 Pas de Récupération.** Lorsqu'un corps est Démoralisé il le reste. Changer le statut HDC de ses brigades n'a aucun effet.

*Note de Conception : Il est plus facile de démoraliser les corps Autrichiens que les corps Français. Cela représente la nature plus fragile de l'armée Autrichienne. Si vous sentez que cela déséquilibre le jeu, diminuez le Niveau de Démoralisation Français à 6 ou 5 (ce qui serait plutôt drastique).*



## Pions Supplémentaires

Les versos de quelques pions ont été imprimés avec des choses qui ne sont pas actuellement utilisées dans ces règles. Ils pourront être incorporés dans des variantes publiées dans de futurs articles de *C3i* magazine.

## SOURCES

### Anglaises

Les sources anglaises pour cette campagne sont plutôt minces. Elles sont pour la plupart des sources d'informations directement exploitables, mais aucune n'est bonne pour l'ODB.

Turnbull, Patrick, *Solferino* (St Martins Press, NY, 1985). C'est une approche très générale, mais pas entièrement dénuée de valeur. Jolie couverture.

Wylly, H.C., *1859, Magenta et Solferino*. Egalement un aperçu général, mais bien meilleur que le livre de Turnbull. Les cartes sont bien, et les détails de la bataille—du moins pour un concepteur de jeu—sont plus informatifs.

### Non Anglaises

La plupart des recherches ont été faites sur des sources en trois langues : Allemande, Italienne et Française. La plupart de ces recherches ont été faites par de bons amis en Europe, qui ont donné quelques citations, et que je remercie.

*Campagne de l'Empereur Napoléon III en Italie* (Paris, 1865). C'est la source que nous avons utilisé pour Magenta car : (a) nous pouvions la lire ; et (b) elle avait le plus de détails discernables, et ils étaient nombreux.

Bazancourt, Baron de, *La campagne d'Italie de 1859* (Paris, 1860).

*Der Krieg in Italien* (Vienne, 1872-6).

Haut Commandement Italien, *L'armata Sada a San Martino, La insurrezione de marzo 1848* (Histoire Officielle de la campagne de 1859). Explique coup par coup et heure par heure qui est arrivé quand pour les Italiens.

Montanari, Gen. Mario, *Politica e Strategia in Cento Anni di Guerra Italiana (Vol I-II, Periodo Risorgimento)*. Travail publié récemment édité par le Bureau Historique de l'Armée Italienne.

En plus de ce qui précède, nous avons plusieurs tables au niveau des bataillons des Ordres de Bataille « officiels » en Allemand et en Français, récupérées dans les archives militaires (par l'intermédiaire de la Librairie du Congrès) par l'infatigable, sans peur mais pas entièrement sans reproches co-concepteur Peter Perla. De plus, elles étaient disponibles pour plusieurs dates de la campagne. Elles étaient très informatives, mais déterminer quel OdB appliquer à quel moment fut

## RISORGIMENTO 1859 : Les Batailles

problématique... et les OdB Allemands différaient parfois de ceux des Français. Donc, quoi de neuf ?

Nous avons eu d'excellentes cartes Européennes sur les deux batailles, auxquelles nous avons ajouté celles (modernes/1969) de la Société Géographique Militaire Italienne (pour cela nous remercions Dave Powell, à qui nous enverrons notre note pour la fatigue oculaire).

Les cartes de base provenaient de *Moltke Militärische Werke, III* (claires et concises, mais vides de végétation)... en combinaison avec les cartes de l'Office Historique Italien de la campagne de 1859 qui étaient parfois difficiles à lire mais qui contenaient de la végétation (et il y en avait beaucoup) ainsi que la localisation des unités, bien que les moments exacts n'aient pas été mentionnés. L'élévation et la densité végétale ont été comparées avec les cartes IGM. Il y avait des différences entre les cartes de l'Office Historique Italien et les cartes de Moltke, principalement sur les ruisseaux, les chemins, les villages, etc. Les cartes historiques Italiennes différaient aussi des cartes modernes de l'IGM, particulièrement à propos de l'élévation du terrain (un développement assez curieux, pour ceux intéressés par ce genre de choses, comparez les élévations autour de San Martino). Les cartes de Moltke semblent avoir été dessinées à une date antérieure, c'est pourquoi nous nous sommes largement reposés sur elles, si ce n'est pas complètement.

La carte de Magenta fut assez facile à faire ; Solferino fut un cauchemar... et je suis sûr qu'il en fut de même pour les protagonistes.

## CREDITS

Conception : **Richard H. Berg**

Développement : **David Fox**

Tests : **David Fox, Jack Polonka, Uli Blennemann, Richard Simon, Peter Perla**

Cartes : **Mark Simonitch**

Pions : **Mark Simonitch**

Illustrations : **Rodger MacGowan**

Mise en page : **Stuart K. Tucker**

Coordination de Production : **Tony Curtis**

Traduction : **Noël Haubry**

*Nous remercions Mauro De Vita pour son aide sur l'ODB Piémontais (et pour les informations supplémentaires sur Magenta et San Martino).*

## Séquence de Jeu Abrégée [3.0]

### A. Phase de Détermination de l'Initiative [4.3]

### B. Phase d'Activation

1. **Segment de Mise en Réserve [4.6]**
2. **Segment d'Activation de Corps.** Le joueur qui a l'Initiative choisit le corps qu'il souhaite activer. Lorsqu'un corps est activé, il peut faire les actions autorisées [4.4] avec toutes les brigades de ce corps. Chaque brigade doit terminer son activation avant de passer à la brigade suivante.
3. **Segment de Continuité.** Lorsque le joueur réalisant l'étape B2 à terminé, il peut :
  - a) Passer la main à son adversaire, auquel cas ce dernier revient en B2 ; ou
  - b) Faire un Jet de Continuité en choisissant un nouveau corps (il ne peut PAS choisir le corps qui vient d'être activé) et lance le dé sous la Valeur de Continuité du Commandant de Corps. Si il réussit il retourne en B2. Si il rate, la main passe à l'adversaire qui va en B2.

Lorsque tous les corps ont Terminé ou que les joueurs passent l'un après l'autre [4.56], passez à la phase C.

### C. Phase de Fin de Tour

1. **Segment de Récupération.** Faites une Récupération pour les unités en Réserve [8.5].
2. **Segment de Sortie de Réserve.** Faites sortir les formations de la Réserve [4.6].
3. **Segment de Mouvement des Commandants de Corps [4.2].**
4. **Segment de Démoralisation.** Vérifiez la Démoralisation des Corps et les Brigades Hors de Combat [9.0].
5. Commencez un nouveau tour.

### Résolution du Tir de l'Artillerie [7.1]

#### DRM de Tir d'Artillerie :

-/+ ?	Portée [Voir Tir d'Artillerie : Table de Portée]
-/+ ?	Terrain [Voir le Tableau des Effets du Terrain]
+2	Par batterie combinée en plus de la première
+1	Cible Massée [7.16] (pas pour les Jägers/Chasseurs)
+1	Tir vers deux niveaux plus bas
Ou +2	Tir vers trois niveaux plus bas
-1	Mouvement avant le tir
-2	Cible dispersée (Jägers/Chasseurs)

Les DRM sont cumulatifs sauf indication contraire.

Dé Modifié	Résultats
≤2	AE
3-5	CDR
6-8	D
9+	D+1

#### LEGENDE :

AE Aucun Effet

CDR Aucun effet sur l'artillerie. **Jet de Cohésion** pour toutes les autres unités dans l'hex cible.

Si le résultat est supérieur à la Cohésion de l'unité, elle est Désorganisée, sinon il n'y a aucun effet.

D Toutes les unités dans l'hex sont **Désorganisées**.  
L'artillerie Désorganisée ne peut pas tirer.

D+1 Toutes les unités dans l'hex sont **Désorganisées** ;  
une unité subit **1 Perte**.

### Table de Résultats des Attaques [7.4]

#### DRM de l'Attaquant :

+ ?	Comparaison de force
+1	Cohésion supérieure
+1	Attaque par l'Arrière
ou +2	Attaque par l'Arrière et le Front
+2	Le défenseur utilise le mouvement stratégique
+1	La brigade en défense est <i>Hors de Combat</i>
+2	Tous les défenseurs sont des Jägers/Chasseurs
+2	Surprise [Magenta uniquement]
+1	Cavalerie <b>lourde</b> chargeant de la cavalerie <i>légère</i>
-1	Cavalerie <i>légère</i> chargeant de la cavalerie <b>lourde</b>
-2	Plus de la moitié des attaquants est de la cavalerie <i>légère</i> chargeant de l'infanterie
-1	Plus de la moitié des attaquants est de l'infanterie <i>légère</i>
- ?	Terrain favorisant le défenseur [voir le Tableau des Effets du Terrain]

#### DRM du Défenseur :

+ ?	Comparaison de force
+1	Cohésion supérieure
+2	Infanterie en défense contre de la cavalerie
-1	Un défenseur est désorganisé

Les DRM sont cumulatifs sauf indication contraire

Dé Modifié	Pertes
≤1	0
2-5	1
6-8	2
9+	3