

Radetzky's March

THE ROAD TO NOVARA

Règles

Bataille de Novara - Conseil de jeu - Les deux armées

INDICE	
1	INTRODUCTION, p2
2	CONDITION DE VICTOIRE, p2
3	ELEMENTS DU JEU, p2
4	MISE EN PLACE DU JEU, p3
5	EMPILEMENT, p3
6	SEQUENCE DE JEU, p3
7	ACTIVATION, p4
8	MOUVEMENT, p5
9	CHARGES DE CAVALERIE, p6
10	PONTONS, p6
11	BOMBARDAMENTS, p6
12	COMBAT, p7
13	RAVITAILLEMENT, p8
14	RECUPERATION E RENFORTS, p8
15	JEU DE CAMPAGNE, p9
16	SCENARIOS, p9
17	VARIANTES, p9
18	LE BROUILLARD DE LA GUERRE, p10

Abréviations

Autrichiens
 Chl: Chevaux-Leger
 Dr: Dragoni
 FJ: Feld-Jäger
 Gr: Grenadier
 Grz: Grenzer
 H: Horse
 Hus: Ussari
 I.R.: Infanterie Regiment
 Liech: Liechtenstein
 KJ: Kaiser-Jäger
 R: Riserva
 ST: Styrian Schützen
 Uhl: Ulani
 VV: Volontari Viennesi

Sardes
 Bers: Bersaglieri
 CH: Cacciatori
 Cmp: Composta
 Cvl L: Cav. Leggera Lomb.
 GR: Granatieri
 GN: Guardia Nazionale
 LEG: Legione
 L: Lombarda
 RN: Real Navi
 Reg: Regina
 MAN: Manara
 Form: Formazione

Victoire aux points

S'il n'y a pas de victoire immédiate, le jeu prend fin au 20^e tour et le joueur qui totalise le plus de points est le vainqueur.

Chaque joueur établit son score selon la table ci-dessous :

Les 2 joueurs	1 point pour chaque niveau de puissance perdu par l'ennemi
Les 2 joueurs	3 points pour le contrôle de chacune des villes suivantes: Mortara, Vigevano, Abbiategrosso, Magenta
Les 2 joueurs	6 points pour le contrôle de chacune des villes suivantes: Casale, Vercelli, Novara, Pavia
Autrichien	1 point pour le joueur autrichien pour chaque niveau de puissance d'une unité autrichienne ravitaillée qui quitte la carte en direction de Turin, par le côté ouest de la carte
Sarde	1 point pour le joueur sarde pour chaque niveau de puissance d'une unité sarde ravitaillée qui quitte la carte en direction de Milan, par le côté est de la carte

CRÉDITS

Design, Maps&counters: Sergio Schiavi

Développement et test Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Pier Giorgio Lovera, Luca Broglio, Marco Scardigli; Jean-Claude Brunner, Paolo Cirri.

Traduction française: Dagwood S.

1 - INTRODUCTION

Le jeu simule la brève campagne qui opposa l'armée de Sardaigne à l'Empire autrichien en 1849. Un joueur agit pour le maréchal Radetzky, commandant en chef des forces autrichiennes et l'autre pour son opposant, le général Chrzanowski. Le jeu est divisé en plusieurs tours qui représentent quelques heures ; durant chacun d'eux, les joueurs ont la possibilité de bouger leurs forces sur la carte pour tenter de contrôler les points clés ou pour engager le combat avec l'armée adverse. Ces actions sont menées alternativement par les joueurs, grâce à un mécanisme d'activation par tirage au sort. La victoire va au jour qui, à la fin, a marqué plus de points que son adversaire. Dans certaines circonstances, le jeu peut s'arrêter prématurément lorsque certaines conditions sont réunies ou lorsque l'un des deux joueurs préfère se rendre.

2 - CONDITIONS DE VICTOIRE DU JEU DE CAMPAGNE

Le jeu se termine par une victoire immédiate lorsqu'un joueur reconnaît sa propre défaite ou lorsqu'une des conditions ci-dessous se présente:

- ➔ Une unité sarde ravitaillée entre dans Pavie (Victoire sarde).
- ➔ Les Autrichiens occupent Casale, Vercelli et Novara avec des unités ravitaillées (Victoire autrichienne). Une ville est occupée lorsqu'une unité entre dans l'hex signalé par un triangle jaune.
- ➔ Calculer la différence entre le total des points de combat des unités ennemies définitivement éliminées et le total des points de combats de ses propres unités définitivement éliminées est égal ou supérieur à 20 (victoire au joueur avec le total de pertes le plus faible).

3 - ELEMENTS DU JEU

Carte

La carte représente la région où les armées adverses ont manœuvré et combattu. Une grille hexagonale (composée d'hex/d'hexes) lui est superposée pour réguler le positionnement et le mouvement des unités.

Chaque hex représente environ 1000 mètres de terrain réel. Les hexes contiennent des terrains variés qui affectent les mouvements et les combats de différentes manières.

La carte comporte également des tables et des compteurs, pour enregistrer et assurer certaines fonctions du jeu.

Compteur des tours de jeu

Ce marqueur indique la progression du jeu et la succession des tours. Chaque tour de jeu représente quatre heures de temps réel durant les tours de journée et la nuit complète durant les tours de nuit. Chaque case indique le total de points d'activation disponibles à chaque joueur durant ce tour.



Cases des commandants suprêmes

Les pions commandants des formations activées par Radetzky ou Chrzanowski sont placés dans ces cases.

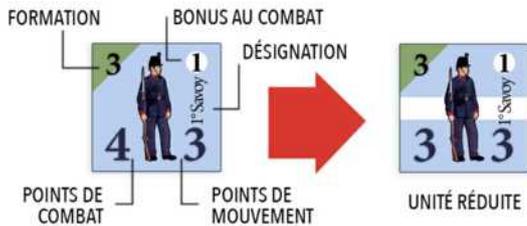
Pions unités

La plupart des pions du jeu représentent les unités sardes (pions sur fond bleu ciel) et autrichiennes (pions sur fond gris) de tailles différentes, représentant de 400 à 3.000 hommes. Presque toutes ont un triangle coloré, dans le coin supérieur, pour indiquer leur formation d'appartenance.

Les nombres inscrits sur les pions représentent les points de combat, c'est-à-dire l'efficacité au combat, et la capacité de mouvement. Les

unités avec plus d'un point de combat ont deux niveaux. Le verso du pion, avec une bande blanche, représente la capacité réduite de combat de l'unité, due à ses pertes.

Lorsque les unités subissent un niveau de perte, elles sont retournées sur leur côté réduit, lorsqu'elles subissent une nouvelle perte, elles sont éliminées.



Les unités n'ayant qu'un point de combat n'ont qu'un niveau et sont éliminées dès le premier niveau de perte subie.

Des nombres, des symboles, des codes-couleurs figurent aussi sur les pions pour identifier leur type, leur désignation historique et, le cas échéant, leur bonus au combat.

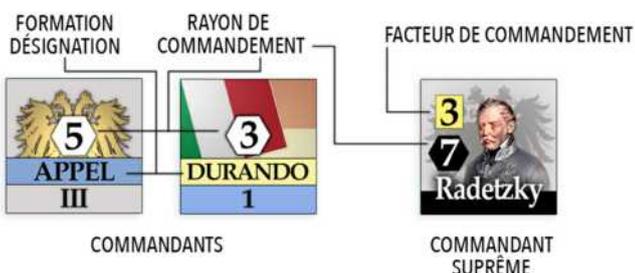
Les pions pontons sont des unités militaires mais n'ont pas de point de combat.

Unités indépendantes

Certaines unités sardes (3^e et 4^e Bers, etc.) n'ont pas de triangles d'identification de couleur et n'appartiennent à aucune formation. Elles sont 'Indépendantes' et peuvent être activées par n'importe quel commandant comme expliqué ci-dessous.

Pion commandant

Les pions commandants représentent les commandants suprêmes et les commandants de formations: il s'agit des corps d'armée pour les Autrichiens et des divisions pour les Sardes. Sur les pions commandants de formation, il est indiqué le rayon de commandement (en hexes), le nom de l'officier et une bande de la couleur distinctive de la formation placée sous ses ordres. Les commandants suprêmes, Radetzky pour le joueur autrichien et Chrzanowski pour le joueur sarde, n'ont pas de bandes de couleur. Ils commandent n'importe quelle formation de leur armée. Leur pion indique, en sus de leur rayon de commandement, le nombre de formations qu'ils peuvent commander simultanément. Le verso des pions commandants est identique pour tous. Les joueurs sont encouragés à conserver leurs pions commandants toujours retournés pour éviter que l'ennemi ne devine quelles formations vont être activées.



Autres marqueurs

Des marqueurs indiquent les statuts applicables aux unités : "shaken" (= ébranlées), OOS (= "non-ravitillées"), "marche forcée" ou d'autres fonctions du jeu telle que les marqueurs "factice" ou pontons ; leur utilisation est expliquée dans leurs paragraphes spécifiques.

Tableaux et tables

Table des effets du terrain

La table montre les différents coûts que doit payer une unité pour entrer dans un hex particulier ou franchir un bord d'hex et les avantages donnés à l'unité défendant cet hex, le cas échéant.

Table des résultats de combat – Table des charges de cavalerie

Ces tables servent à résoudre les combats entre unités; leur utilisation est détaillée plus avant.

Table d'artillerie

Elle est utilisée pour résoudre les bombardements d'artillerie.

Cartes de déploiement

Les cartes montrent la zone de déploiement des unités des deux armées en début du jeu de campagne et des divers scénarios disponibles.

Carte de placement variable

Elle est utilisée uniquement pour le jeu de campagne alternatif avec déploiement hypothétique.

Affichage des forces cachées

Il est uniquement utilisé pour la variante de mouvement caché.

Dés

Les dés sont utilisés pour résoudre les combats et d'autres fonctions du jeu.

4 - MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs s'accordent pour choisir l'armée qu'ils veulent commander et placent les unités concernées sur la carte selon le tableau de déploiement du jeu de campagne.

Le joueur sarde est le premier à se déployer ; l'unité ponton du II corps d'armée autrichien (d'Aspre) peut débiter en statut "ponton" dans sa zone de placement.

Le marqueur de tours est placé sur la case 1 du compteur de tours.

5 - EMPILEMENT

Des unités adverses ne peuvent jamais être dans le même hex au même moment. Jusqu'à 4 unités amies peuvent être empilées dans le même hex. Parmi ces 4 unités, seule(s) 1 ou 2 peut/peuvent être de taille régulière. Les unités de taille plus petite sont identifiées par un "s" ("small = petit") sur le pion. La taille des empilements peut évoluer à tout moment lors des mouvements (ou, parfois, par le résultat des combats).

Les pions commandants et autres marqueurs ne sont pas des unités en tant que tel et ne comptent donc pas pour la limite l'empilement d'un hex.

6 - SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu est composée d'un ensemble d'activités des deux joueurs, particulièrement le mouvement et le combat. Lorsque toutes les activités du tour ont été conduites, le tour se termine et le suivant débute ; le marqueur de tours avance d'une case sur le compteur de tours.

Lorsqu'un jeu de campagne ou un autre scénario est achevé, le jeu est terminé et les conditions de victoire sont à vérifier. Le jeu peut se terminer prématurément lorsque les conditions d'une victoire immédiate sont réunies.

La séquence détaillée de jeu est comme suit:

A – Les joueurs choisissent les formations à activer en fonction des points d'activation disponibles durant ce tour et placent leurs pions commandants dans un récipient opaque.

B - Activations:

- ➔ 1 – **Piocher** un pion commandant et le placer sur la carte.
- ➔ 2 - **Mouvement** des unités de la formation activée.
- ➔ 3 - **Bombardement d'artillerie** de la formation activée.
- ➔ 4 - **Combat** de la formation activée.

Les étapes 1, 2, 3 and 4 sont répétées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions commandants dans le récipient de pioche.

C – A la fin du tour, le marqueur "Marche forcée" et tous les pions commandants sont retirés de la carte ; le marqueur de tour est

avancé d'une case sur le compteur de tours puis la séquence de jeu recommence par l'étape A.

Tours de nuit

Les tours nocturnes comprennent des opérations supplémentaires: Les ravitaillements sont vérifiés, les marqueurs OOS (= Non-ravitaillés) et "shaken" sont retirés ; les unités peuvent récupérer un niveau si certaines conditions sont réunies.

La séquence détaillée des activités de nuit est la suivante:

- ➔ 1 – Activer les formations.
- ➔ 2 - Vérifier le ravitaillement de chaque unité, placer ou retirer le marqueur "OOS".
- ➔ 3 – Retirer le marqueur "shaken" des unités ravitaillées.
- ➔ 4 – Une unité par formation et n'importe quelle unité indépendante retrouve sa force entière si elles est ravitaillée, non "shaken" ni adjacente à une unité ennemie (cette possibilité ne s'applique pas si l'unité a déjà été éliminée).

Durant les tours de nuit, il est impossible de bombarder. Les unités actives et déjà en contact peuvent attaquer la nuit mais ne peuvent entrer dans des hexes adjacents à l'ennemi. Les pontons peuvent être construits ou démontés la nuit, même adjacents à une unité ennemie.

7 - ACTIVATION

Pour pouvoir bouger ou combattre, une unité doit appartenir à une formation activée et être dans le rayon de commandement de leur commandant de formation ou de celui de leur commandant suprême.

Points d'activation

Ils sont la représentation théorique de la capacité de bouger et de combattre des deux armées. Le compteur de tours de jeu indique la disponibilité variable des points d'activation pour chaque armée selon le tour en cours. Les points d'activation ne peuvent être utilisés que durant le tour en cours, ils ne peuvent être accumulés. Les points inutilisés sont donc perdus.

Procédure

Au début de chaque tour, les deux joueurs vérifient le total de points d'activation disponibles sur le compteur de tours. Chaque point permet l'activation d'une formation: une division sarde ou un corps d'armée autrichien.

Les joueurs choisissent secrètement et séparément leurs formations à activer, choisissent les pions commandants correspondant, leur ajoutent les pions 'Indépendants' et les mettent dans le même récipient de pioche pour y être mélangés puis tirés au sort l'un après l'autre durant le tour.

Exemple: Tour 2, le joueur sarde a 1 point d'activation ; il décide d'activer la division Ferdinando: il prend le pion commandant correspondant (Fernando) et le place dans le récipient avec le pion 'Indépendant'. Le joueur autrichien a 4 points d'activation : il décide d'activer les corps d'armée I - II - III et IV; il prend les pions commandants et les met dans le même récipient avec ses pions 'Indépendants'.

A noter que les commandants de formations peuvent activer des unités militaires appartenant à leur formation ou des unités indépendantes.

Exemple: D'Aspre ne peut activer que des unités du II corps d'armée, marqué d'un triangle jaune. Ferdinando peut activer les unités de sa division, marqué d'un triangle bleu, en complément d'une unité sarde indépendante et placée dans son rayon de commandement.

Activation de formations

Le pion commandant de formation tiré au hasard dans le récipient de pioche est placé sur la carte, près des unités de sa formation. Il peut être placé de façon adjacente à une unité ennemie. Toutes les unités de sa formation situées dans son rayon de commandement sont activables, c'est-à-dire qu'elles peuvent bouger, bombarder, combattre.

Le rayon de commandement ne peut traverser une unité ennemie, ni un hex adjacent à une unité ennemie (à moins qu'il ne soit occupé par une unité amie), ni un terrain impraticable.

Toute unité indépendante située dans le rayon de commandement du commandant activé peut également être activée, juste une seule fois, durant ce même tour.

Le pion commandant de la formation reste sur la carte jusqu'à la fin du tour.

Commandants suprêmes, Radetzky et Chrzanowski

En complément des commandants de formation, les joueurs possèdent également pions s'activation à piocher représentant les commandants suprêmes : Radetzky pour le joueur autrichien, Chrzanowski pour le joueur sarde.

Ces pions commandants suprêmes permettent l'activation et la coordination simultanée de plusieurs formations. Ces pions ont un rayon de commandement, exprimé en hexes, plus long que celui des commandants de corps d'armée ou de division. Le chiffre indiqué sur le pion est le facteur de commandement. Il indique le nombre maximum de formations activables par le commandant suprême durant le tour. Les commandants suprêmes peuvent aussi activer les unités indépendantes situées dans leur rayon de commandement.

Lorsqu'un joueur décide d'activer le commandant suprême, il choisit les formations qu'il souhaite activer simultanément, dépense les points d'activation requis et place leurs pions commandants de formation dans les cases des commandants suprêmes indiquées de part et d'autre du compteur de tours, avec les côtés bas des pions d'activation tournés vers le haut. A leur place, dans le récipient de pioche, le joueur dépose le pion d'activation du commandant suprême. Lorsque celui-ci est pioché, son pion est placé sur la carte de la même manière qu'un commandant de formation. Les unités appartenant aux formations qu'il a préalablement sélectionnées pour être activées ainsi que les unités indépendantes, chacune située dans son rayon de commandement, sont automatiquement activées. Elles agissent (mouvement & combat) comme si elles appartenaient à une même et unique formation.

Les commandants suprêmes ne peuvent être utilisés qu'un tour sur deux, placer en conséquence leur marqueur d'activation sur le compteur de tours. Aucun point de commandement n'est requis pour leur activation.

Exemple: Tour 2, le joueur autrichien a 4 points d'activation ; il choisit d'activer le II and III corps d'armée en les mettant dans la case Radetzky sur la carte ; il place le marqueur Radetzky à la place des autres commandeurs dans le récipient d'où les pions commandeurs sont tirés ; en outre, il a deux points d'activation, il choisit le I et IV corps d'armée et les place les pions dans le même récipient, avec les pions indépendants. Le joueur autrichien pourra à nouveau utiliser le pion Radetzky à partir du tour 4. Le joueur ne gagne aucun point d'activation en utilisant le pion commandant suprême. Par contre, il bénéficie d'une action coordonnée : toutes les unités activées des corps d'armée II et III peuvent bouger et combattre, elles sont toutes commandées par Radetzky alors qu'avec la procédure habituelle de commandement, l'activation de ces formations ne seraient pas coordonnées simultanément.

Activation distincte

Chaque tour, incluant les tours nocturnes, les joueurs peuvent activer des unités distinctement de la procédure d'activation par formation. Lorsqu'un pion d'activation "indépendant" est pioché dans le récipient de pioche, il est placé sur la carte près de l'unité désignée, pour autant qu'elle n'ait pas déjà été activée durant ce tour. Dans ce cas, le rayon



de commandement est d'un hex. Le nombre maximum d'unités activable de cette façon est 3. Elles n'ont pas à appartenir à la même formation. Ces unités ne peuvent pas être activées ultérieurement durant ce tour. Le pion "indépendant" ne coûte aucun point d'activation.

8 - MOUVEMENT

Lorsqu'une formation est activée, ses unités situées dans le rayon de commandement peuvent bouger, seules ou empilées.

Un mouvement est volontaire : un joueur peut bouger toutes, quelques-unes ou aucune de ses unités.

Les unités ne sont pas obligées d'utiliser l'intégralité de leurs points de mouvement disponibles. Les unités seules ou empilées doivent terminer leur mouvement avant de bouger une autre unité. Le nombre d'hex qu'une unité peut parcourir est indiqué par son facteur de mouvement, l'unité doit avoir suffisamment de points de mouvement pour entrer dans un hex ou franchir un côté d'hex (en d'autres mots, il n'y a pas de mouvement minimum autorisé d'un hex quel que soit le terrain); le nombre de points de mouvement à dépenser dépend du type de terrain de l'hex (ou du côté de l'hex, le cas échéant) comme indiqué sur la table des effets du terrain. Il est interdit d'entrer dans un hex ou de traverser des hexes occupés par des unités ennemies.

Mouvement en contact avec des unités ennemies

Entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie non-"shaken" coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Les unités ennemies qui arrivent au contact avec l'unité en mouvement peuvent bouger durant le tour de leur adversaire (cf. la règle "Rompre le contact avec l'ennemi"). Les unités ennemies sur la rive opposée des rivières majeures sont considérées comme adjacentes pour l'application de cette règle.

Rompre le contact avec l'ennemi

Les unités d'infanterie légère (unité d'infanterie avec 4 points de mouvement), d'artillerie à cheval, de cavalerie (ou un empilement uniquement composé de ce type d'unités), même si elles sont "shaken", peuvent faire retraite d'un hex chaque fois qu'une unité ennemie ayant un facteur de mouvement égal ou inférieur à elles entre dans un hex adjacent. Les unités qui rompent le contact ne peuvent pas bouger dans un hex adjacent à une unité ennemie, sauf si cet hex est déjà occupé par une unité amie.

Si un empilement décide de rompre le contact, toutes ses unités doivent bouger, même vers des hexes différents. L'hex de départ ne doit plus contenir aucune unité. Si cette condition ne peut être remplie, l'empilement ne peut se séparer.

Cette option doit être exercée immédiatement. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où cette option peut être exercée par la même unité ou le même empilement. Rompre le contact n'interrompt que temporairement le mouvement de l'unité qui a causé cet effet : le mouvement de l'unité peut reprendre si elle a encore assez de points de mouvement disponibles. La cavalerie peut rompre le contact avec l'ennemi de deux hexes mais ne doit pas terminer sa retraite adjacente à une unité ennemie.

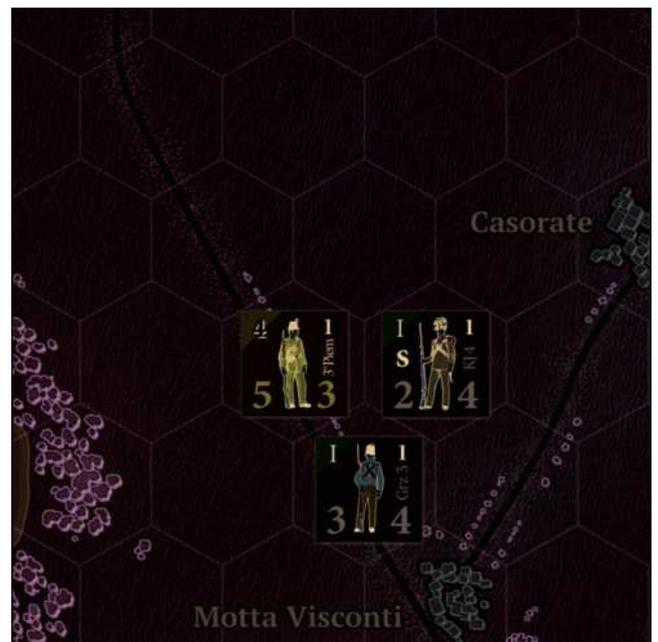
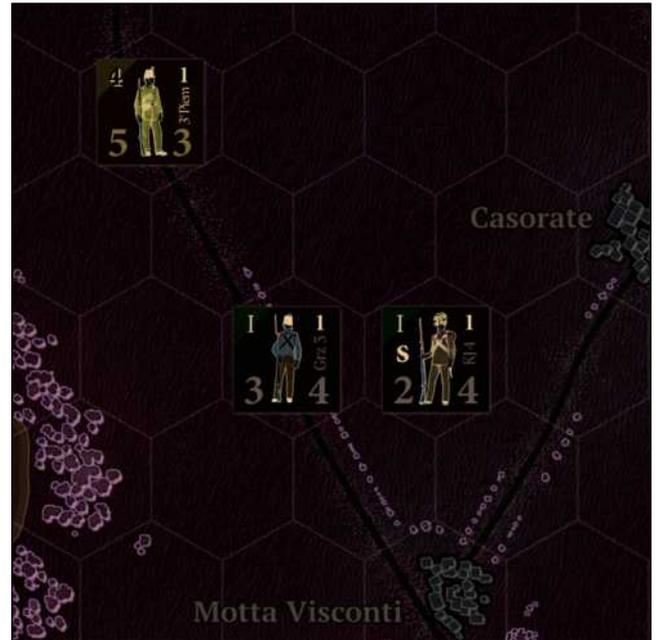
Mouvement sur route

Les routes neutralisent les coûts liés au terrain.

Les unités qui bougent uniquement sur une route ajoutent 1 point de mouvement à leurs points disponibles. Ce point supplémentaire peut être utilisé pour entrer en contact de l'ennemi.

Exemple: Le joueur sarde bouge son unité 3e Piemonte par route, vers l'unité autrichienne Grnz 3, en dépensant 1 point de mouvement auquel il ajoute un autre point car il est entré au contact de l'ennemi. L'unité Grenzers décide de rompre le contact et bouge d'un hex le long de la route vers Motta Visconti. Le 3e Piemonte, qui a toujours 2 points de mouvements disponibles (car il se déplace uniquement sur la route), continue d'avancer en arrivant à nouveau adjacent à l'unité

Grenzer et une unité autrichienne, KJ 4, et a épuisé tous ses points de mouvement. Grenzer et Jäger, bien qu'ils pourraient rompre le contact, décident de rester où ils sont.



Sortir de la carte

Il peut arriver que les joueurs sortent leurs unités de la carte comme indiqué dans les conditions de victoire. Lorsqu'un joueur veut utiliser cette possibilité, il sort simplement l'unité de la carte, leur valeur en termes de niveaux sera calculée à la fin du jeu. Quitter la carte par la route coûte 1 point de mouvement. Les unités qui ont quitté la carte ne peuvent pas y revenir.

Marche forcée

Les formations, une fois activées, peuvent faire une marche forcée. Ce mouvement double les points de mouvement disponibles des unités dans le rayon de commandement du pion commandant de la formation, y compris les unités indépendantes activées.

Un marqueur spécifique est placé sur le pion commandant de la formation qui utilise la marche forcée. Pour pouvoir utiliser ce type de mouvement, une unité peut débiter adjacente à une unité ennemie mais ne peut jamais entrer dans un hex adjacent à l'ennemi. Aucune unité utilisant la marche forcée ne peut attaquer ou



bombarder durant ce tour. Néanmoins, elle peut être attaquée. L'attaquant bénéficie de +1 au dé de combat ou de charge contre l'unité ayant utilisé la marche forcée. Les unités non ravitaillées ne peuvent pas effectuer de marche forcée. Les marqueurs de marche forcée sont retirés à la fin du tour.

Retraite générale

Une seule et unique fois durant le jeu, chaque joueur a la possibilité de ne pas entreprendre les activations normales et de déclarer une retraite générale. S'il le choisit, une, plusieurs ou toutes les formations du joueur, durant ce tour, peuvent se diriger vers leurs centres de ravitaillement de la même façon que par la marche forcée. A la fin du mouvement, un dé est jeté pour chaque formation qui a fait une retraite générale: si le résultat est 1, 2 ou 3, un niveau de puissance est retiré de chaque unité appartenant à la formation concernée.

Visibilité des unités ennemies

Un joueur peut inspecter les unités d'un empilement ennemi uniquement lorsque celui-ci est adjacent à une des unités du joueur.

10 - CHARGES DE CAVALERIE

Durant le mouvement, les unités de cavalerie (empilées ou non) peuvent charger des unités ennemies en terrain dégagé. Pour cela, il suffit de bouger l'unité ou l'empilement vers l'objectif et déclarer la charge. Charger est impossible au travers des ponts, gués, rivières, ruisseaux et crêtes.

Procédure

Le joueur actif jette le dé pour chaque niveau de l'unité de cavalerie qui charge.

Un 5 ou 6 éliminera un niveau de l'unité ennemie ; immédiatement après le jet, le défenseur, avant d'appliquer le résultat du dé de l'adversaire, jette un dé pour chaque unité d'infanterie et un dé pour chaque niveau de puissance d'unité de cavalerie ou d'artillerie chargée : 5 ou 6 élimine un niveau de l'unité de cavalerie qui charge. Les unités "shaken" ne jettent pas de dé pour se défendre.

Aucun modificateur ne s'applique aux jets de dé et le mouvement de retraite ne peut pas être utilisé pour absorber les pertes. Si la charge élimine toutes les unités chargées, l'unité de cavalerie peut entrer dans l'hex et, lors de la phase suivante, attaquer normalement les unités ennemies adjacentes.

Exemple : Le joueur autrichien active Uhl 1 qui bouge de 2 hexes, s'empile avec le pion Dr 2, bouge à nouveau de 2 hexes sur route et charge le régiment sarde. Le nombre total de niveaux de puissance de la pile est 3, donc le joueur autrichien jette 3 dés. Le résultat est 2, 5 et 6, suffisant pour éliminer l'unité sarde, qui avant d'être retirée de la carte jette 1 dé à son tour et obtient 5. Le joueur autrichien retourne le pion Dr2 pour absorber la perte.



10 - PONTONS

Po, Ticino et Sesia sont des rivières majeures; les unités ne peuvent les franchir que sur des ponts, au travers de gués ou sur des pontons.

Les unités adverses sur la rive opposée sont considérées comme adjacentes même si aucun combat n'est possible.

Les joueurs peuvent construire des pontons au travers des rivières, majeures ou mineures. Les pontons n'ont pas de facteur de combat. Ils ne peuvent être utilisés pour absorber des pertes. Pour le ravitaillement, les pontons peuvent connecter deux hexes adjacents qui contiennent des routes non-connectées séparées par une rivière.



Construction de pontons

Pour construire un ponton, le joueur doit avoir une unité de ponton d'une formation active dans un hex adjacent à la rivière ; s'il ne le bouge pas, le pion est retourné sur son côté ponton et, dès lors, toute unité amie peut le traverser en dépensant 1 point de mouvement.

Un ponton peut être démantelé simplement en le déclarant et en retournant le pion sur son côté unité, ce marqueur pourra, à nouveau, bouger lors du tour suivant.



S'emparer et détruire un ponton

Une unité qui bouge sur, ou est adjacente à, un ponton avec aucune unité ennemie adjacente à lui, peut le détruire en le déclarant et en le retirant du jeu en dépensant 2 points de mouvement. Il peut aussi choisir de s'en emparer, en dépensant également 2 points de mouvements. Un ponton peut être capturé plusieurs fois durant le jeu, jusqu'à ce qu'il soit, éventuellement, détruit.

Les ponts déjà présents sur la carte ne peuvent pas être détruits.

11 - BOMBARDEMENTS

Les unités d'artillerie, lorsqu'elles sont activées, si elles n'effectuent pas une marche forcée, peuvent soit combattre ou soit bombarder des unités ennemies (empilées ou non) à deux hexes de distance. Les unités d'artillerie ne peuvent pas combattre dans le même tour

durant lequel elles viennent de bombarder. Le bombardement prend place à la fin de la phase de mouvement de l'unité et avant la phase de combat. Le facteur de combat d'une unité d'artillerie ne peut pas être divisé entre plusieurs hexes cibles.

Les unités d'artillerie faisant feu sur le même hex au même moment additionnent leur facteur de combat, et n'utilisent qu'un seul jet de dé.

Un hex ne peut être bombardé qu'une fois par activation.



Bombardement et obstacles

Le bombardement est toujours possible sur un hex adjacent. Si la cible est distante de deux hexes et tous les hex entre l'unité d'artillerie et la cible sont des forêts ou des villes, le bombardement est impossible.

Procédure de bombardement

Le joueur actif indique les unités de bombardement et leurs hexes cibles. Le joueur additionne les facteurs de combat des unités qui bombardent, utilise la colonne correspondante sur la table d'artillerie, jette le dé, applique les modificateurs au bombardement et détermine le résultat selon la table.

Explication des résultats

- ➔ **SH**: Toutes les unités dans l'hex bombardé deviennent "shaken"; si elles le sont déjà, pas d'effet additionnel.
- ➔ **1**: Une unité au choix du défenseur perd un niveau.
- ➔ **1 SH**: Une unité au choix du défenseur perd un niveau et toutes les unités deviennent "shaken", si elles le sont déjà, pas d'effet additionnel.

Exemple: Les deux corps d'armée d'artillerie autrichienne Il bombardent un régiment sarde en terrain dégagé à 2 hexes de distance ; le facteur de combat combiné des unités qui bombardent est 5. Le joueur autrichien jette le dé, résultat 6. Puisque la cible est distante de 2 hexes, le résultat est réduit de -1, donnant un résultat final de 5 qui entraîne la perte d'un niveau pour le régiment sarde.

12 - COMBAT

Après les phases de mouvement et de bombardements, les unités actives peuvent attaquer des unités ennemies adjacentes. Déclencher un combat est optionnel, aucun joueur n'est obligé de le faire. Si une unité ou une pile d'unités décide de combattre il doit le faire contre toutes les unités ennemies adjacentes sauf si elles sont "shaken" ou déjà attaqués par d'autres unités (ou pile d'unités). Dans ce cas, le joueur décide quel(s) hex(es) attaquer. Une pile peut se diviser en attaques distinctes en assignant à chaque unité un combat différent.

Exemple: Une pile d'unité est adjacente à trois hexes occupés par l'ennemi. Si le joueur souhaite attaquer, il doit le faire contre les 3 hexes, soit en un seul combat (en additionnant les facteurs de combat des 3 hex en défense) soit dans des combats distincts. Ces deux options sont possibles.

Si les trois hexes occupés par le défenseur ont des types de terrains différents, le défenseur choisit quel modificateur à appliquer au combat, dans l'hypothèse où l'attaque se déroule contre les 3 hexes en un seul et unique combat.

Une unité (ou une pile) peut être attaquée simultanément par les hexes adjacents l'entourant. Les unités attaquant un hex et toutes les unités en défense additionnent respectivement leur facteurs de combat et résolvent le combat.

L'attaquant décide l'ordre des combats. Un combat doit être résolu en appliquant les résultats avant de passer au suivant.

Procédure

Pour chaque combat, la valeur totale d'attaque est calculée en additionnant les facteurs de combat des unités d'attaque et en divisant cette somme par le total des facteurs de combat des défenseurs. Pour obtenir un rapport de force : arrondir au nombre entier inférieur, si nécessaire.

Le rapport de force indique la colonne sur la table de résultat des combats à utiliser pour déterminer le résultat du combat. Il peut être modifié selon la situation tactique ou les effets du terrain.

Les rapports de force supérieurs à 4:1 sont résolus en utilisant la colonne 4:1; les rapports de force inférieurs à 1:3 utilisent la colonne 1:3.

L'attaquant jette le dé, appliquent les modificateurs aux jets de dé et consulte le résultat final dans la colonne du rapport de force. Les effets du combat s'appliquent immédiatement aux unités concernées avant de résoudre le combat suivant.

Modificateurs de combat

Terrain

Lorsque le défendeur occupe certain type de terrain ou que l'attaquant doit traverser des côtés particuliers d'hex, le défenseur bénéficie d'un glissement de côté d'une ou plusieurs colonnes de la table de résultat des combats. Ces effets du terrain sont indiqués sur le tableau des effets du terrain. Ce bénéfice ne s'applique que si tous les attaquants doivent traverser ce côté d'hex particulier. Les modificateurs ne s'additionnent pas.

Encerclement

Si une unité ou une pile d'unités est attaquée par des unités depuis des hexes opposés ou par des unités ennemies situées dans 3 hexes différents et séparés par des hexes vides, l'attaquant bénéficie d'un glissement d'une colonne vers la droite sur la table des résultats des combats.

Le bénéfice de l'encerclement n'existe pas contre des villes fortifiées ou des hexes fortifiés.

Modificateur des unités d'élite

Certaines unités ont un nombre inscrit dans un cercle blanc. Ce nombre représente la plus grande efficacité de cette unité (bonus de combat) et peut être ajouté (en attaque) ou soustrait en (défense) du jet de dé lorsque l'unité est engagée dans un combat.

Pour chaque hex engagé dans un combat, un maximum de 2 modificateurs peut être utilisé : un pour l'artillerie et un pour l'infanterie/cavalerie.

Résultats des combats

La table des résultats des combats indique les pertes de niveaux subies par l'attaquant (A suivi d'un nombre) ou subies par le défenseur (D suivi d'un nombre). Les pertes peuvent être distribuées parmi n'importe quelle unité impliqués dans le combat avec les effets suivants:

- ➔ Une unité avec un seul niveau de puissance ou une unité réduite est éliminée lorsqu'elle subit une perte
- ➔ Une unité avec 2 niveaux de puissance est retournée pour montrer sa face réduite lorsqu'elle subit 1 perte et est éliminé si elle subit 2 pertes.

Les joueurs peuvent réduire leurs pertes d'un ou de deux niveaux en consentant de se retirer du même nombre d'hex selon la table suivante:

1 hex de retrait	Réduit la perte subie d'1 niveau de puissance
2 hexes de retrait	Réduisent la perte subie de 2 niveaux de puissance

Retraite après résultat des combats

La retraite affecte toutes les unités impliquées dans un même combat, en défense ou en attaque. La retraite permet aux unités de se retirer vers ses propres lignes et sources de ravitaillement, en priorité en choisissant des hexes vides et en évitant de passer dans des hexes adjacents à une unité ennemie. Si l'unité en retraite termine son mouvement dans un hex déjà occupé par le nombre maximum autorisé d'unités, elle doit poursuivre sa retraite jusqu'au premier hex autorisé.

Il est possible d'achever sa retraite dans un hex adjacent à une unité ennemie.

Il est impossible de retraire hors de la carte ou au travers d'unité ennemie ou de terrain interdit. Si la retraite est impossible, les unités sont éliminées. Toutes les unités qui retraitent suite à un combat, en défense ou en attaque, deviennent "shaken".

Avance

Le joueur peut bouger ses unités dans l'hex laissé vacant par le défenseur, dans la limite des règles d'empilement.

Si un résultat D2 (ou plus élevé) est obtenu sur la table de résultats des combats et que cela entraîne l'élimination du défendeur ou sa retraite de plus d'un hex, l'attaquant peut avancer de 2 hexes: dans le premier hex laissé vacant par le défenseur, puis dans un second qui peut être n'importe quel hex adjacent au premier.

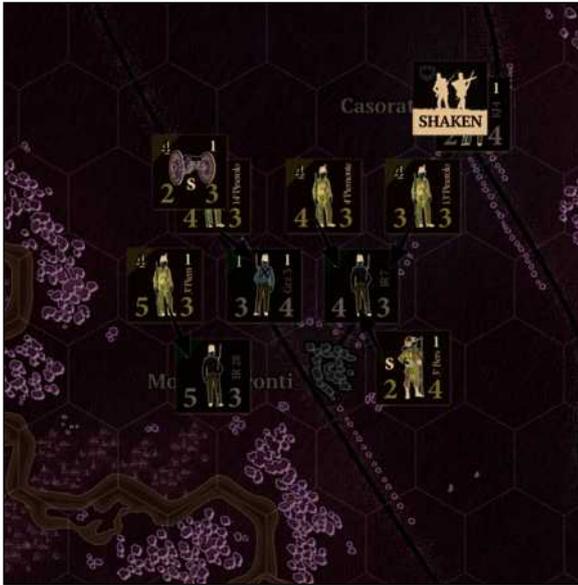
Effet du statut "Shaken"

Les unités "shaken" ne peuvent attaquer ou bombarder. Elles se défendent normalement mais ne peuvent utiliser leur bonus de combat. Elles conservent leur capacité de mouvement et de marche forcée.

Enter dans un hex adjacent à des unités ennemies uniquement "shaken" ne coûte pas le point de mouvement additionnel normalement requis. Les unités ou piles attaquantes ne sont pas obligés d'attaquer des unités ou piles "shaken". Le marqueur



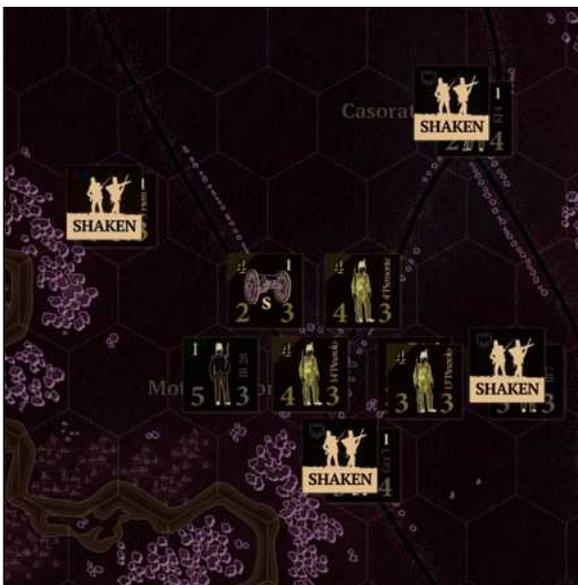
"shaken" est retiré à la fin de l'activation lorsque 1) l'unité est activée mais ne bouge pas et 2) qu'elle est ravitaillée ou durant un tour de nuit. Des résultats "shaken" sur des unités déjà "shaken" n'entraînent pas de conséquences additionnelles. Des unités "shaken" ne se défendent pas contre les charges de cavalerie.



Exemple: La 4e division sarde est active et attaque: Le 3e régiment Piedmont attaque l'unité autrichienne IR 28, le rapport de force est 1:1. Le Sarde jette le dé et obtient "1" qui, grâce au bonus, devient "2". Le résultat sur la table des combat indique "A1". Le Sarde retraite d'un hex et devient "shaken".

Le 14e Pinerolo et l'artillerie sarde attaque l'unité Grz 3. Dans ce cas, le rapport de force est de 2:1 (le facteur de combat sarde est 6 et celui de l'autrichien est 3). Le Sarde jette le dé: 6. Puisque les deux joueurs ont un modificateur de +1 (l'artillerie sarde et le Grz), cela s'annule. Le 6 sur la table des combats, colonne 2:1 indique "D2". L'Autrichien retraite son unité de 2 hexes et elle devient "shaken".

Le dernier combat voit le 4e Piemonte, le 13e Pinerolo (ce dernier n'est pas obligé d'attaquer l'autre unité autrichienne adjacente, KK 4, car elle a un marqueur "shaken") et le Bersaglieri attaquent l'unité IR 7. La somme des facteurs de combats sardes est 9 qui, comparé au 4 de l'unité autrichienne donnerait un rapport de 2:1. Cependant, l'unité autrichienne est encerclée ce qui augmente le ratio à 3:1. Le joueur jette le dé et obtient 6 qui, modifié par le +1 Bersaglieri, devient 7 et donne un résultat de D3. L'Autrichien retraite son unité de 2 hexes et absorbe donc 2 pertes. Il retourne l'unité pour montrer le côté avec la bande blanche pour absorber la 3e perte et, finalement, place un marqueur "shaken" sur l'unité.



13 - RAVITAILLEMENT

Afin de bouger et combattre à pleine puissance, les unités doivent être ravitaillées. Le ravitaillement de chaque unité d'infanterie et d'artillerie est vérifié durant les tours de nuit, indiqué sur le compteur de tours.



Les unités sont ravitaillées si elles sont à 5 hexes d'une route qui est connectée en continu à une source de ravitaillement amie, même si elle franchit des ponts ou des gués et que son trajet n'est pas adjacent ou occupé par des unités ennemies.

Les sources de ravitaillement sont les hexes situés en bord de carte indiqués par des symboles aux couleurs des armées concernées.

Une source amie peut être occupée par une unité ennemie. Lorsque cela se produit, la source de ravitaillement n'est plus valide aussi longtemps que l'occupation ennemie de l'hex de la source de ravitaillement se poursuit.

Ravitaillement des villes

Les unités occupant les hexes de ville (Novara, Vercelli, Casale, Pavia, Mortara, Vigevano, Abbiategrosso, Magenta) sont ravitaillées même si elles ne peuvent traverser une ligne vers un hex de source de ravitaillement amie.

Effets du non-ravitaillement

- ➔ Les unités non ravitaillées sont signalées par un marqueur "OOS" ('Out of Supply').
- ➔ Les unités déjà OOS et qui restent OOS deviennent, en outre, "shaken".
- ➔ Les unités déjà OOS et "shaken" et qui le restent, perdent, en outre, un niveau.
- ➔ Les unités OOS au combat, à l'attaque ou en défense, ont leur facteurs de combat divisé par deux.

14 - RECUPERATION ET RENFORTS

Durant les tours de nuits, les unités qui ont subi une perte peuvent récupérer un niveau si 1) elles ne sont pas adjacentes à l'ennemi et 2) elles sont ravitaillées. Seule une unité par formation peut récupérer par tour de nuit. Procédure identique pour une seule unité indépendante. La récupération est effectuée en rendant visible le côté à pleine puissance de l'unité. Les unités hors carte ou éliminées ne peuvent jamais récupérer.

Renforts.

Comme indiqué sur le compteur des tours, les deux joueurs peuvent recevoir des renforts. Ces unités sont placées sur leur hex d'entrée au tour(s) spécifique(s), comme indiqué sur la carte de mise en place du jeu de campagne. Dès lors, elles peuvent être activées selon la règle normale. Si l'hex d'entrée est occupé par l'ennemi ou a atteint sa limite d'empilement, le renfort peut entrer sur un hex adjacent.

15 - JEU DE CAMPAGNE

Pour la mise en place des unités, suivre les cartes de déploiement.

Durée : Le jeu début au tour 1 et s'achève au tour 20.

Conditions de victoire: ceux du jeu de campagne

Règles spéciales : Surprise autrichienne.

Durant le premier tour de jeu, par simple déclaration, le joueur autrichien peut bouger le II cops à n'importe quel moment, sans avoir besoin de piocher le pion commandant D'Aspre (II Corps d'armée).

16 - SCENARIOS

Les scénarios examinent certains épisodes de la campagne. Ils sont plus courts que le jeu principal et impliquent une partie seulement des forces disponibles.

Ils sont avant toute chose conçus pour permettre aux joueurs de pratiquer différents aspects du jeu.

La zone de jeu et les forces requises sont définies par les cartes de déploiements idoines.

LA SFORZESCA

Le premier corps d'armée autrichien affronte l'avant-garde de l'armée sarde au sud de Vigevano.

Durée : du tour 5 au tour 9.

Zone de jeu et déploiements : Voir la carte de déploiement

Points d'activation : 1 point d'activation par tour pour les deux joueurs (+ pion d'activation indépendant); Les commandants suprêmes ne peuvent pas être utilisés.

Condition de victoire : Victoire immédiate pour le joueur autrichien lorsqu'il contrôle Vigevano, sinon attribué aux points à la fin du scénario en marquant 1 point de victoire pour contrôler chacun des endroits suivants : Gambolò, Borgo San Siro et Sforzesca.

MORTARA

Le commandant en chef de l'armée sarde réagit tardivement à la décision autrichienne. Le 21, cependant, la majeure partie de l'armée sarde a réussi à se mettre en position pour défendre le carrefour vital de Mortara et Vigevano ...

Durée : du tour 5 au tour 9.

Zone de jeu et déploiements : Voir la carte de déploiement

Points d'activation : Les deux joueurs ont 2 points d'activation à chaque tour (+ pion indépendant) les deux commandants suprêmes ne peuvent pas être utilisés.

Condition de victoire : Victoire immédiate pour le joueur autrichien lorsqu'il contrôle Vigevano ou Mortara, autrement attribué à des points à la fin du scénario en marquant 1 point de victoire pour contrôler chacun des endroits suivants : Gambolò, Borgo San Siro, Sforzesca, Remondò, S. Albino et Castello d'Agogna

LE DESASTRE DE NOVARA

Après les affrontements de Mortara et de La Sforzesca, avec une retraite magistrale, l'armée sarde s'arrêta pour défendre la ville de Novara, tandis que les armées autrichiennes convergeaient vers elle...

Durée : du tour 15 au tour 20.

Zone de jeu et déploiements : Voir la carte de déploiement

Sarde: Toutes les divisions ont déjà subi des pertes au combat et à la marche. Pour refléter cela, toutes les unités FORM sont retirées du jeu et toutes les unités de cavalerie sardes perdent un niveau. Les 2ème, 3ème, 4ème et R divisions commencent 2 échelons plus bas (certaines unités, choisies par le joueur sarde, commencent la partie en montrant leur côté le plus faible). La 1ère division commence avec 4 niveaux de réduction.

Points d'activation : comme indiqué sur le compteur de tours. Les deux commandants suprêmes peuvent être utilisés. Le joueur autrichien commence en premier, avec le II Corps d'armée déjà actif, sans le besoin de piocher son pion commandant.

Conditions de victoire : Le joueur autrichien obtient une victoire automatique si Novara est conquise ou si l'armée sarde est hors ravitaillement, sinon à la fin du tour 20, la victoire revient au joueur qui a marqué le plus de points.

RAMORINO OBÉIT AUX ORDRES

Le général Ramorino, commandant de la 5e division de l'armée sarde, a désobéi aux ordres de Chrzanowski qui l'obligeaient à déployer les principales forces à sa disposition entre Vigevano et Pavie, gardant le Tessin. Sa désobéissance, qu'il a payée de sa vie, a probablement influencé l'issue de la campagne. Dans cette variante, la 5ème division est censée être déployée conformément aux ordres reçus.

Durée : Comme pour le jeu de campagne.

Déploiement : selon le jeu de campagne sauf que toutes les unités de la 5ème division peuvent être placées dès le début du jeu dans un rayon de 4 hexes des villages de Cava - Carbonara - Zerbolò - Gropello - Garlasco - Dorno.

Conditions de victoire : selon les règles de base du jeu.

17 - VARIANTES**Déploiement initial hypothétique**

Avant de commencer le jeu, les deux joueurs placent, alternativement, sur la carte de placement variable, leurs pions commandants face cachée, dans le respect des limites d'empilement.

Exemple: min 1 max 4 signifie que le joueur sarde doit placer au moins 1 pion commandant dans la case, mais pas plus de 4.

Lorsque tous les pions commandant sont placés sur les cases, ils sont retournés simultanément par les deux joueurs, révélant le côté qui identifie le commandant et sa formation.

Ensuite, les forces correspondantes à chaque pion commandant de la carte de placement variable sont déployées sur la carte de jeu, en respectant les notes de déploiement mentionnées sur la carte. Les unités indépendantes suivent les règles de placement et les restrictions du jeu de campagne.

Lorsque toutes les forces des joueurs ont été placées sur la carte du jeu, la campagne peut commencer de la manière habituelle.

Exemple: dans la boîte, le joueur sarde a placé les divisions Ferdinando (4) et Bes (2); lorsqu'il doit déployer sur la carte du jeu les forces de ces deux divisions, il peut les placer à moins de cinq hexes de Vigevano.

**Les forces non participantes**

Certaines forces sardes n'ont pas participé à la campagne parce qu'elles étaient engagées loin de ce théâtre d'opération. Cette variante vous permet d'examiner ce qui se serait passé si ces forces avaient pu intervenir.

La sixième division sarde peut entrer à compter du tour 5 à partir des villes de Vercelli ou Casale. Dès lors et jusqu'à la fin de la partie, le joueur sarde reçoit 1 point d'activation supplémentaire à chaque tour de jeu.

18 - LE BROUILLARD DE LA GUERRE - FACULTATIF

Deux règles optionnelles ont été introduites pour rendre le jeu plus varié; Les joueurs peuvent choisir, conjointement, lesquelles s'appliquent.

Marqueurs factices

Les deux joueurs ont des marqueurs factices ("dummy") représentant des pions fantômes qui peuvent être utilisés dans l'empilement des unités et confondre l'ennemi sur la composition réelle de la formation.

Les marqueurs factices ne peuvent être utilisés qu'avec des unités réelles, sans dépasser le nombre autorisé d'unités par pile (4 unités par hexes).

Les joueurs peuvent placer leurs marqueurs factices au début de chaque tour sur leurs unités et les retirer à tout moment. Les marqueurs factices ne peuvent jamais se déplacer seuls et doivent toujours se déplacer avec leur pile, même en cas de rupture de contact. Ils reculent ou avancent avec les unités réelles de leur pile.

Les marqueurs factices ne peuvent pas être utilisés pour absorber les pertes.



Pour jouer à cette variante optionnelle, peu importe que les marqueurs factices aient ou non une lettre sur leur verso, ils peuvent tous être utilisés.

Présentoir des forces masquées

Ils servent à masquer les forces des deux armées, du moins au début du jeu.

Chaque présentoir comporte 8 cases, désignées de A à H, qui correspondent à autant de marqueurs factices (lettre imprimée à leur verso). Au début du jeu, chaque joueur peut placer des unités individuelles ou des formations entières dans les présentoirs. À leur place, sur la carte, il place le marqueur factice correspondant. Les formations peuvent également être réparties dans plusieurs cases ; L'important est qu'il y ait un nombre équivalent de marqueurs factices sur le terrain.

Chaque fois qu'un joueur tire un pion commandant, il peut décider, au lieu d'activer la formation correspondante, de déplacer deux de ses marqueurs factices de cinq points de mouvement.

Dès qu'un marqueur factice est à deux hexes ou moins d'une unité ennemie, il est forcé de se révéler : le marqueur factice est définitivement éliminé. À sa place, les unités de la boîte correspondant à sa lettre sont placées sur la carte. Les unités sont empilées selon la règle ci-dessous :

- ➔ Pas moins de quatre unités par hex, en commençant en priorité par l' (ou les) hex(es) contenant un marqueur factice, en respectant les limites d'empilement ;
- ➔ Les unités excédentaires s'empilent dans les hexes adjacents, essayant toujours de se trouver à au moins deux hexes de l'ennemi ;
- ➔ Toutes les unités révélées sont soumises aux règles de marche forcée pour ce tour.

Seuls les marqueurs factices ayant une lettre inscrite sur leur verso peuvent être utilisés pour cette variante optionnelle.



Bataille de Novara, 23 mars 1849

La campagne culminant avec la bataille de Novara, vue depuis notre confortable fauteuil rétrospectif, ne semblerait pas très stimulante : résolue en quelques jours par le maréchal Radetzky, elle apparaît comme une sorte de tâche facile habilement accomplie par le vieux soldat impérial. Vu depuis le tabouret très inconfortable de ceux qui devaient prendre des décisions à cette époque, la bataille prend une tout autre dimension : absolument incertaine et sujette à n'importe quel résultat, même le plus frappant. Essayons de comprendre la situation.

LE CONTEXTE

La prémisse évidente et évidente est la guerre de l'année précédente, qui a commencé comme une révolution démocratique (émeutes à Palerme, Naples, Milan et octroi de chartes constitutionnelles dans presque tous les États) et était, depuis l'intervention du Piémont, devenue une combinaison non réconciliée d'une révolution populaire et d'une lutte de pouvoir monarchique. Puis, la guerre est devenue exclusivement savoyarde (l'armée piémontaise dirigée par Carlo Alberto di Savoia, 1er roi italien), coupant les forces démocratiques avouées et s'est terminée par un effondrement en raison de l'insuffisance de la structure militaire piémontaise et de la plupart des commandants. En fait, l'armée « italienne » s'était avérée toujours liée aux critères de conflit du XVIIIe siècle et idéologiquement résistante à tout ce que Napoléon avait introduit dans la conduite des opérations.

En un mot : le roi avait perdu une guerre qui, en mars 1848, semblait impossible à perdre. Peut-être (et, répétons-le: peut-être), la question peut-elle être expliquée à la lumière d'accords en coulisses avec l'Autriche sur la livraison de la Lombardie au Piémont en échange d'une conduite « douce » de la guerre. S'ils ont existé, ils furent emportés par l'entêtement du maréchal Radetzky qui, ayant remédié à une solution désespérée, ne se contenta pas d'avoir sauvé la couronne impériale, mais voulu aussi gagner la guerre et se venger des émeutiers qui l'avaient vaincu et moqué. Le dernier acte de ce conflit avait vu le roi de Savoie Carlo Alberto quitter Milan à la hâte, escorté par une poignée de tireurs d'élite. Il fuyait la colère des Milanais qui l'accusaient d'avoir annulé le résultat exceptionnel de leur émeute des Cinq Jours et de les laisser à la merci de la vengeance autrichienne.

La situation stratégique vue du côté piémontais.

La scène tragique de Milan était destinée à influencer profondément le sort de la campagne qui s'ouvrit à l'approche du printemps 1849. Le souverain piémontais, irrésolu et énigmatique, mais avec un grand sens de l'honneur, voulut remédier à la page noire de l'année précédente.

La situation, cependant, n'était pas rose, même si elle avait des côtés positifs. L'armée avait été portée à 150.000 hommes et rendue plus flexible et fonctionnelle. Les commandants les plus déficients et les plus ineptes de l'année précédente avaient été démis de leurs fonctions et remplacés par d'autres qui avaient été disqualifiés pour leur passé avec Napoléon. Les volontaires réfugiés dans le Piémont avaient été placés dans la division lombarde, qui était une unité d'élite, capable et surtout motivée. C'était quelque chose qu'ils n'avaient pas voulu faire l'année précédente. En raison des différences entre les deux groupes, la formation a été placée sous le commandement de Gerolamo Ramorino, un général controversé ayant de l'expérience dans un certain nombre de révolutions...

Comme l'une des raisons de la défaite en 48 avait été l'immobilité absolue du front et une conduite lente des opérations, cette fois, il a été décidé d'un plan de grande envergure, avec une division, la VI de Lamarmora, à Sarzana qui devait entrer par le sud en Lombardie et élargir le front autant que possible.

Du côté négatif, les Piémontais ont dû considérer que sur le papier, s'il y avait les 150.000 hommes, en réalité, il s'agissait soit de recrues mal entraînées, soit d'anciens combattants fatigués et épuisés après un an loin de chez eux. Les généraux s'étaient améliorés, mais ils n'avaient pris le commandement de leurs troupes que récemment, et de nombreux officiers étaient encore de purs conservateurs qui ne partageaient pas les idéaux de la révolution. Ils avaient également des divergences avec la détérioration de la direction des opérations sous le commandement de Wojciech Chryanowski. Chryanowski, un théoricien militaire polonais, avait été promu par le roi. Il avait été choisi parce que, quoi qu'il advienne, il n'était une menace pour personne, y compris pour le roi.

La situation stratégique vue du côté autrichien.

Même pour le côté impérial, la situation n'était pas rose.

Radetzky avait à sa disposition une machine militaire qui n'était peut-être pas du plus haut niveau et certainement pas « moderne » (au sens napoléonien), mais fiable, éprouvée et surtout avec un moral élevé après la victoire absolument inattendue de l'année précédente. Le problème pour lui était la situation générale. Si elle s'était beaucoup améliorée depuis mars 1848, alors que tout l'empire semblait sur le point de s'effondrer, les zones de crise continuaient de persister, à commencer par la Hongrie, toujours en révolte. Cela signifiait essentiellement que si les choses n'allaient pas bien, aucune aide et aucun renfort n'étaient à prévoir. L'autre grande faiblesse était donnée par l'arrière : la république de Venise avait été vaincue et les Journées de Milan supprimées, la plupart des patriotes avaient abandonné les régions impériales, mais la situation n'était pas calme et une reprise des insurrections était loin d'être exclue. Qu'est-il arrivé à une armée combattant sur le Tessin, si la Lombardie et la Vénétie s'étaient relevées derrière elle ?

Les décisions initiales

Après avoir vu les cartes dans les mains des joueurs, essayons de comprendre les raisons de leurs mouvements.

Le commandement piémontais estimait que Radetzky n'oserait pas faire la guerre au Tessin au risque de se retrouver coupé de ses bases par les insurrections, peut-être fomentées par la présence de la VI division de Lamarmora.

Ils s'attendaient à ce qu'il se retire au Quadrilatère, comme il l'avait fait l'année précédente.

Pour cette raison, le gros de l'armée était rassemblé autour de Novare: se diriger vers Milan, un objectif indispensable pour Carlo Alberto qui voulait laver la honte de son évasion ignominieuse de l'année précédente.

Même Radetzky était probablement conscient que la retraite vers le Quadrilatère aurait été la décision la plus sage et la plus réfléchie. Mais l'année précédente, il avait évité toutes les sirènes d'une paix de compromis et à la fin, il avait eu entière satisfaction. En outre, il avait probablement très peu d'estime pour les Piémontais (surtout en ce qui concerne les commandants), et il les considérait comme indécis et enclins à toujours prendre la décision évidente et la moins risquée.

Par conséquent, évaluant correctement le moral bas de l'armée savoyarde et l'incapacité de réagir à des situations imprévues, il décida de tout miser et, après quelques mouvements pour confondre l'adversaire, de passer résolument à l'offensive, contre-attaquant l'ennemi.

Les faits lui ont donné raison et même la fortune (qui aide proverbiallement les audacieux) a joué son rôle, lui donnant le libre passage sur le Tessin à Pavie. Comme prévu, la réaction piémontaise fut lente, confuse et hésitante jusqu'à la grande bataille près de Novare qui décida du conflit quelques jours après la reprise des hostilités. Derrière Radetzky, seule la ville de Brescia s'est soulevée et a ensuite payé cher son héroïsme aveugle et son dévouement à la cause italienne. Si, pour une raison quelconque, la guerre avait duré plus longtemps, personne ne peut savoir ce qui se serait passé : le jeu consiste simplement à expérimenter ces possibilités alternatives.

Marco Scardigli

Conseil de jeu

La campagne de 1849 fut menée sur décision du roi de Sardaigne, Carlo Alberto, qui annonça le 12 mars au commandant des forces autrichiennes en Italie, le maréchal Radetzky, la rupture de l'armistice conclu l'année précédente et la reprise des hostilités à partir du 20 mars. On pourrait donc penser que les forces piémontaises commencent la campagne par une attaque, et les forces autrichiennes par une attaque défensive. En réalité, le joueur piémontais doit modérer son enthousiasme avec un réalisme sain, et à moins d'une inspiration fulminante, il ferait bien de planifier une campagne essentiellement défensive.

En effet, alors que sur le papier les deux armées peuvent sembler être à peu près égales en force, la structure de commandement favorise définitivement les Autrichiens. L'organisation en corps d'armée signifie que les forces de Radetzky sont plus rapides et peuvent concentrer plus rapidement une force de choc plus importante. Les Piémontais risquent donc beaucoup s'ils ne restent pas sur la défensive, alors que c'est au joueur autrichien de planifier une manœuvre offensive. Les deux armées partent très loin l'une de l'autre : c'est la manœuvre qui occupe la première partie de chaque partie et détermine où auront lieu les combats décisifs.

Un premier problème auquel les deux joueurs doivent faire face est le fleuve Tessin. Son cours divise clairement le champ de bataille en deux secteurs, un plus étroit à l'est de la rivière et un beaucoup plus grand à l'ouest. Décider quelles forces allouer d'un côté et de l'autre est la première décision stratégique à prendre. Bien sûr, il est possible de transférer des forces d'une rive à l'autre pendant la campagne ; Mais c'est moins facile qu'il n'y paraît. Les pontons permettent de transporter rapidement un corps d'armée, peut-être même derrière l'ennemi, mais pas de le ravitailler : pour avancer en profondeur il faut s'emparer des gués ou des ponts reliés aux axes routiers, à Bereguardo, à Vigevano et à Magenta.

Du point de vue piémontais, la défense des passages tessinois est donc une nécessité qu'il ne faut pas perdre de vue. Tout aussi importants sont les carrefours routiers de Vigevano et Mortara : les Autrichiens doivent les contrôler afin de pouvoir pousser leur force offensive plus profondément. Du point de vue autrichien, la tentation était également forte de planifier une avancée à l'ouest de l'Agogna, vers les objectifs stratégiques de Casale et de Vercelli, qui étaient pratiquement non défendus. La conquête de Mortara est une prémisses indispensable pour ces opérations, mais le joueur autrichien doit faire attention à ne pas trop étaler le front des opérations : il faut au moins trois corps d'armée concentrés pour attaquer avec succès une position bien défendue. Cependant, si les Piémontais, au lieu de défendre les objectifs les plus avancés, optent pour une stratégie attentiste et prennent parti sur la position forte de Novare, l'avance autrichienne avec un corps d'armée même au-delà de l'Agogna peut s'avérer décisive.

Une variable importante est l'entrée de la division Ramorino. À partir d'un certain tour, le joueur piémontais peut la faire entrer sur la carte par le sud, menaçant à la fois Pavie et les lignes de ravitaillement de Radetzky. Il est indispensable pour les Autrichiens de laisser certaines forces contrôler les accès possibles ; Un corps d'armée entier peut sembler un gaspillage, mais trop vaut mieux que pas assez. L'entrée possible de cette division est une épée de Damoclès qui oblige les Autrichiens à laisser des forces précieuses inutilisées, et les Piémontais devraient retarder son apparition autant que possible, car à ce moment-là la présence réelle de la division risque d'être moins menaçante que son apparition potentielle.

La conduite tactique des opérations doit être soigneusement planifiée. Les unités doivent être aussi concentrées et en contact les unes avec les autres que possible ; Les unités isolées risquent d'être anéanties. La clé du succès au combat réside dans la coordination rapide des trois armes, l'infanterie, l'artillerie et la cavalerie, et dans l'exploitation du terrain. Lorsque vous attaquez, les règles dictent que vous engagez toutes les unités ennemies avec lesquelles vous êtes en contact, à moins qu'elles ne soient "shaken" ; Pour attaquer une ligne

fortement garnisonnée, il est donc nécessaire d'utiliser le bombardement d'artillerie et d'essayer d'infliger un résultat de choc aux unités du défenseur, et de cette façon, il sera possible de concentrer les forces prépondérantes contre un seul hex. À son tour, le défenseur utilisera l'artillerie pour tenter de secouer les unités ennemies qui sont tombées, les obligeant à perdre du temps à se regrouper.

La cavalerie peut être utilisée au coup par coup pour retarder l'avance de l'ennemi sur les routes principales et menacer les lignes d'approvisionnement, mais au combat, elle doit être utilisée en masse : dans un seul hex, il est possible de concentrer jusqu'à 5 ou 6 points de cavalerie, soit en fait deux divisions, et leur charge est dévastatrice. Elle l'est encore plus si elle est lancée contre des unités déjà ébranlées, incapables de répondre ; Mais charger massivement paie même contre des unités encore fraîches, si elles sont prises à découvert. Dans le choix d'une position défensive, il est donc essentiel de tirer parti des villages, des pentes et surtout des cours d'eau, qui protègent contre la cavalerie ; Même un seul flanc exposé, sur un terrain où la cavalerie ennemie peut charger, et s'avérer fatal à toute une brigade.

Alessandro Barbero



Le deux armées

EMPIRE AUTRICHIEN (Kaiserreich Österreich)

L'infanterie-Regiment (IR) est l'unité principale d'infanterie de ligne. En 1848, il y avait 58 régiments de ligne dans l'Empire autrichien, désignés comme allemands ou hongrois selon la zone de recrutement du régiment. Ainsi, l'IR45 (Erzherzog Sigismund) serait considéré comme un régiment allemand, même si 38% de ses membres avaient des noms de famille italiens et étaient recrutés autour de Vérone. Chaque régiment portait à la fois une désignation numérique (c'est-à-dire IR n°3) et le nom de son inhaber, son propriétaire titulaire, généralement un membre du plus haut rang de l'aristocratie qui n'était pas censé mener ses unités au combat.

Chaque régiment avait trois bataillons de campagne. Un régiment avait également deux bataillons de Landwehr (à l'exception de ceux d'Italie) et deux compagnies de grenadiers organisées en bataillons séparés. Ils étaient armés de mousquets à âme lisse M1842. Les régiments hongrois portaient un uniforme légèrement plus élaboré et plus tape-à-l'œil. Comme ces soldats ont servi plus longtemps que leurs adversaires piémontais, ils étaient, en général, plus expérimentés.

Les Grenadiers (G) étaient une unité d'infanterie lourde d'élite. Bien qu'ils aient continué à faire administrativement partie de leur régiment d'infanterie désigné, ils ont été organisés en bataillons de grenadiers distincts composés de compagnies de grenadiers de différents régiments.

Les Landwehr (L) étaient des unités de réserve adaptées à la défense locale et au service de garnison. Leur objectif principal était de libérer les bataillons de campagne du régiment pour le déploiement.

Les Feldjäger (FJ) étaient des unités d'infanterie légère indépendantes de la taille d'un bataillon. Il y avait 12 bataillons de Feldjäger au total, plus 4 bataillons tyroliens de Feldjäger organisés en Tiroler Jäger-Regiment. Ils étaient connus sous le nom de :

Kaiserjäger (KJ), en tant qu'habitant du régiment, était l'empereur lui-même. Les deux premiers rangs des Feldjäger étaient armés de fusils courts (Kammerbüchse), le troisième rang avec des carabines. Ils portaient des uniformes gris.

Grenz-Regiment (Grnz) était une spécialité des Habsbourg. Afin de protéger l'Empire des incursions ottomanes en Croatie et en Hongrie, une région frontalière militaire spéciale a été établie. Tous les hommes vivant dans ces régions étaient passibles du service militaire à vie en échange de privilèges fiscaux et autres. En 1848/1849, c'était déjà un anachronisme, car le danger d'une invasion ottomane était ridicule. Il y avait 18 Grenz-Regimenter de deux bataillons de campagne et un bataillon de réserve chacun. Chaque compagnie avait un effectif de 20 tireurs d'élite.

Les **Styrian Rifles (ST)** et les **Vienna Volunteers (VVI)** sont des unités de volontaires levées en Styrie et à Vienne en 1848 dans le but de défendre l'unité de l'Empire en Italie.

Les **Dragons (Drg - Dragoner)** étaient de la cavalerie lourde, mais pas aussi lourde que les cuirassiers. Un régiment de dragons avait six escadrons. La cavalerie lourde ainsi que les **Chevaux-Légers** sont recrutés dans la partie allemande de l'Empire.

Parmi les différents types d'unités de cavalerie légère se trouvaient 12 régiments de **Hussards (Hus)**, 4 de **Uhlans (Uhl)** et les 7 régiments de Chevaux-Légers (Chl) déjà mentionnés.

Chaque régiment léger avait huit escadrons. Les uhlands étaient équipés de lances. La Hongrie a fourni à l'Empire des hussards, parmi lesquels le régiment de husaren n°5 dont le principal inhaber était le

roi Carlo Alberto de Sardaigne remplacé comme nouvel inhaber par le maréchal victorieux Radetzky lui-même.

L'artillerie était divisée en artillerie de campagne (à pied ou à cheval), le corps de bombardiers et le corps de roquettes (Feuerwerker). Il y avait 16 batteries de fusées au total, avec six tubes de fusée chacun. Les batteries de campagne avaient 6 pièces chacune, avec des canons de 6 et 12 livres et un obusier de 7 livres.

ROYAUME SARDE

Infanterie - L'infanterie du Royaume de Sardaigne-Piémont était organisée en dix brigades de 2 régiments chacune. La brigade de la garde était formée de deux régiments de grenadiers de trois bataillons actifs et d'un régiment Cacciatori de deux bataillons actifs. Les autres brigades d'infanterie de ligne ont été nommées sur la base de la zone de recrutement d'origine. Les 18 régiments d'infanterie de ligne avaient chacun trois bataillons de campagne et un bataillon de dépôt. Les régiments d'infanterie de ligne étaient numérotés séquentiellement. Chaque bataillon était composé de 4 compagnies : la 1ère et la 2ème BTG étaient composées de trois compagnies de fusiliers et d'une compagnie de grenadiers, le 3ème BTG, toutes les compagnies, chasseurs. Les fantassins étaient armés d'un fusil à canon lisse de style français.

Bersaglieri - Il s'agissait d'un nouveau type d'infanterie légère d'élite organisée pour la première fois en 1836. Il y avait cinq bataillons de Bersaglieri réguliers et trois bataillons composés de volontaires lombards et vénitiens. Les Bersaglieri réguliers étaient armés de carabines rayées qui permettaient de tirer avec précision. Ils ont été affectés à la fois comme bataillons et comme détachements de la taille d'une compagnie. Il y avait également un bataillon d'infanterie de marine royale, en sous-effectif.

Cavalerie - La cavalerie sarde était divisée en six régiments de six escadrons chacun. Ils ont été nommés selon certaines des régions du Royaume : Nice, Piémont royal, Gênes, Novara, Savoie et Aoste. Ils étaient tous des régiments de cavalerie lourde, armés de lance, de sabre et de pistolet. L'artillerie était organisée en artillerie de forteresse, à cheval, de campagne et de position. L'artillerie de campagne avait des batteries de 8 pièces chacune, avec des canons de 8 et 16 livres et un obusier de 32 livres.

Jean-Claude Brunner



