

# Bonaparte In Italy

## THE CASTIGLIONE CAMPAIGN

Un jeu de Jacques Rabier

-----

### LIVRET DE JEU v 1.0

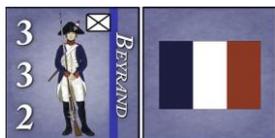
#### Table of Contents

<a href="#">[13.0] REGLES OPTIONNELLES DE BROUILLARD DE LA GUERRE</a> .....	1
<a href="#">[14.0] REGLES OPTIONNELLES DE PERTES DES CHEFS</a> .....	4
<a href="#">[15.0] LES ROUTES DE RIVOLI</a> .....	5
<a href="#">[16.0] MARCHÉ AU SON DU CANON</a> .....	5
<a href="#">[17.0] SURPRISE FRANÇAISE</a> .....	5
<a href="#">[18.0] REGLES OPTIONNELLES DE PLATEAU DE COMBAT</a> .....	5
<a href="#">[19.0] FEUILLES OPTIONNELLES D'ENREGISTREMENT DE L'ÉTAT DES UNITÉS</a> .....	6
<a href="#">[20.0] EXEMPLE DE JEU (Mouvement &amp; Combat)</a> .....	6

### [13.0] REGLES OPTIONNELLES DE BROUILLARD DE LA GUERRE

*"L'épine dorsale de la surprise est la fusion de la vitesse et du secret." - Carl von Clausewitz.*

Lors de l'utilisation des règles du brouillard de la guerre, les deux joueurs doivent garder leurs unités face cachée. Une unité face cachée est appelée Unité Cachée tandis qu'une unité face visible est appelée Unité Révélée.



Unité révélée/cachée

Les unités restent cachées, à l'exception de certaines occasions détaillées ci-dessous :

#### [13.1] Révéler des unités cachées

*"Un des moyens les plus sûrs de former de bonnes combinaisons à la guerre serait de n'ordonner des mouvements qu'après avoir obtenu une information parfaite sur les agissements de l'ennemi". - Antoine-Henri Jomini.*

#### [13.1.1] Unités dans la même zone

Les unités des deux camps occupant la même zone sont révélées (tournées face visible) immédiatement.

#### [13.1.2] Reconnaissance

Les Unités peuvent être Révélées grâce à la Reconnaissance.

Pour tenter une Reconnaissance, le joueur actif peut, au début de sa Phase de Mouvement (avant qu'une de ses unités ne bouge), désigner une zone occupée par une unité ou une pile amie commandée et choisir une zone où une unité ou une pile ennemie cachée est positionnée comme cible de la Reconnaissance. Cette zone ne peut pas être éloignée de plus de 2 zones de l'unité ou de la pile amie désignée et le joueur actif doit être capable de tracer un chemin libre de toute unité ennemie vers la zone cible.

Si le joueur actif possède des unités de cavalerie dans la zone amie choisie, celles-ci peuvent être utilisées pour obtenir un DRM positif pour le jet de reconnaissance. Les Unités de Cavalerie utilisées dans ce but doivent être révélées.

Une fois que le joueur actif a déclaré son intention de révéler ou non des unités de cavalerie, le joueur non actif fait de même avec des unités de cavalerie dans la zone cible afin d'entraver la Reconnaissance. Les unités de cavalerie utilisées dans ce but doivent être révélées.

**Notes de conception :** Il s'agit d'unités de cavalerie légère utilisées pour faire écran.

Déduisez le nombre de Points de Force de cavalerie ennemie du nombre de Points de Force de cavalerie amie et utilisez ce différentiel de cavalerie comme DRM pour le jet de Reconnaissance du joueur actif.

Le joueur actif lance alors un dé, en appliquant tout DRM pertinent, et vérifie le résultat sur la Table de Reconnaissance (**Reconnaissance Table**). Le pourcentage indique le nombre de pions cachés (y compris les leurres et les Chefs) dans la pile que le joueur non actif doit retourner face visible et révéler au joueur actif.

Les pourcentages sont toujours arrondis au nombre entier le plus proche. Pour 50%, arrondissez le chiffre au chiffre inférieur. *Par exemple, s'il n'y a qu'une seule unité dans la zone cible et que 25% à 50% des unités doivent être révélées, l'unité n'est pas révélée. Si 75% ou plus doivent être révélés, l'unité est révélée.*

Le joueur inactif choisit les unités à révéler. Les chefs et les leurres (voir 13.2) peuvent être utilisés pour satisfaire le nombre d'unités révélées.

Retirez les pions leurres révélés de la carte. Les joueurs peuvent utiliser la Matrice de Reconnaissance (**Reconnaissance Matrix**) pour trouver facilement le nombre de pions révélés en croisant le nombre de pions cachés dans la pile (y compris les leurres et les chefs) et le pourcentage Révélé.

Le joueur actif peut tenter plusieurs reconnaissances au cours d'une même Phase de Mouvement Amie mais chaque Zone ne peut tenter ou subir qu'une seule reconnaissance par phase.

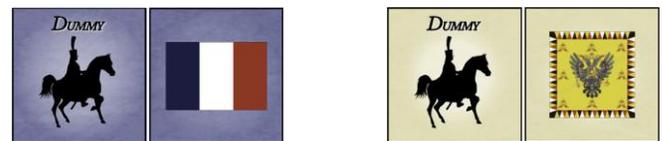
**Important :** Les unités révélées sont retournées sur leur face cachée au début de la phase de ravitaillement suivante.

## [13.2] Pions de leurres

*"La cavalerie est utile avant, pendant et après la bataille." - Napoléon Bonaparte.*

Les règles de brouillard de la guerre introduisent l'utilisation de pions de leurres (Dummies) pour augmenter l'incertitude sur la force et la localisation exactes des forces ennemies. Les deux joueurs disposent de leur propre réserve de pions de leurres.

**Notes de conception :** Les leurres représentent de fausses rumeurs sur la position et la force exacte de l'ennemi, mais aussi des unités de cavalerie de petite taille utilisées en tant que piquets et éclaireurs, pour les raids, les écrans, et pour tromper l'ennemi.



*Pions de leurres français et autrichien*

### [13.2.1] Mise en place des pions de leurres

Lors de la mise en place initiale du jeu, chaque joueur est autorisé à placer des leurres avec ses unités et ses chefs, ainsi qu'à créer des piles "fantômes" composées uniquement de leurres, dans n'importe quelle zone, dans les limites suivantes.

- Le joueur français peut placer des leurres dans n'importe quelle zone, dans n'importe quelle combinaison, à l'ouest de l'Adige et au sud d'Anfo et d'Ala.

- Le joueur autrichien peut placer des leurres dans n'importe quelle zone, dans n'importe quelle combinaison, à l'est de la rivière Adige et au nord de Salo et La Corona.

- Aucun leurre ne peut être placé à plus de 2 Zones d'une unité réelle.

- Les leurres sont placés face cachée.

### **[13.2.2] Utilisation des leurres.**

Les leurres fonctionnent comme des unités réelles (c'est-à-dire normales), à l'exception des points suivants.

- Les leurres sont toujours approvisionnés.

*Note : Le joueur peut faire semblant de vérifier le statut de ravitaillement des leurres.*

- Les leurres réussissent toujours les tests de Marche forcée. *Remarque : ces tests sont effectués secrètement par le joueur propriétaire.*

- Les leurres peuvent marcher au son des canons et y parviennent toujours. *Remarque : Le joueur peut faire semblant d'échouer afin de cacher le fait que les pions sont des leurres.*

- Les Pertes de Cohésion n'ont aucun effet sur les leurres. *Note : Le joueur peut prétendre que les leurres sont affectés par les Pertes de Cohésion (à cause d'une Marche Forcée par exemple).*

- Les leurres ont une capacité de mouvement de 3 Points de Mouvement.

- Les leurres ne peuvent jamais s'éloigner de plus de 2 zones d'une unité amie réelle.

- Les leurres ne peuvent jamais entrer volontairement dans une zone occupée par des unités ennemies (y compris les leurres).

- Les leurres ne peuvent pas effectuer de Reconnaissance.

- Les leurres ne sont pas affectés par les règles d'empilement.

- N'oubliez pas que les leurres peuvent être utilisés pour satisfaire la révélation d'unités suite à une reconnaissance ennemie (voir 13.1.2).

Les joueurs ne peuvent pas utiliser plus de pions leurres qu'il y en a de disponibles.

**Notes de conception :** Le joueur français a plus de leurres que le joueur autrichien, ce qui représente l'efficacité de la cavalerie légère française et le réseau d'espionnage français en Italie.

Lors de la détermination du statut de commandement et de ravitaillement, les leurres ennemis bloquent les lignes de commandement et les lignes de ravitaillement.

**Notes de conception :** Ils représentent des escadrons de cavalerie effectuant des raids derrière les lignes ennemies. De même, les leurres bloquent les marches au son des canons.

Lorsque des unités des deux camps (y compris des leurres) se trouvent dans la même zone, révélez et retirez immédiatement tout leurre.

Lorsque des unités réelles entrent dans une zone uniquement occupée par des pions de leurres, les unités réelles et les leurres sont révélés.

**Notes de conception :** Dans ce cas les leurres représentent des piquets de cavalerie.

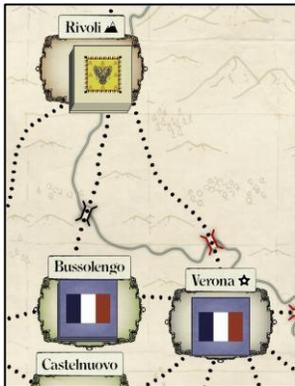
Les leurres sont retirés du jeu et les unités réelles peuvent continuer à se déplacer s'il leur reste des Points de Mouvement.

### **[13.2.3] Retour des leurres.**

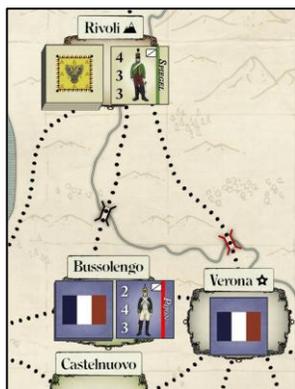
Les leurres retirés du jeu peuvent être replacés sur la carte à la fin de la phase de ravitaillement. Chaque joueur (en commençant par le joueur autrichien) peut placer des leurres empilés avec des unités réelles amies ravitaillées.

*Exemple de reconnaissance. C'est le début de la phase de mouvement français.*

Masséna, la Brigade de Cavalerie Pijon et la Brigade d'Infanterie Victor, sont stationnés à Bussolengo. Le joueur français décide d'effectuer une reconnaissance jusqu'à Rivoli où sont positionnés 6 pions autrichiens face cachée.



A l'insu du joueur français, ces pions incluent Davidovich, la Brigade de Cavalerie Spiegel, 3 Brigades d'Infanterie et 1 leurre. Le joueur français décide d'engager la Brigade de Cavalerie Pijon (avec 2 Points de Force) pour obtenir (avec un peu de chance) un DRM +2 lors du jet de dé sur la Table de Reconnaissance. Le pion de la Brigade de Cavalerie de Pijon est retourné face visible. Afin de gêner la Reconnaissance française, le joueur autrichien engage la Brigade de Cavalerie Spiegel (forte de 4 Points de Force) et la révèle face visible.



Les 4 Points de Force de la Brigade Spiegel sont déduits des 2 Points de Force de la Brigade Pijon. Il en résulte un DRM de -2. De plus, le joueur français bénéficie d'un DRM de +1 (DRM naturel français) mais subit un

DRM de -1 (parce que la cible se trouve dans une zone de montagne). Le DRM final est de -2. Le joueur français obtient un 6 qui devient un 4 à cause du DRM négatif. Donc 33% (un tiers) des 5 pions cachés restants doivent être révélés. Les joueurs vérifient la Matrice de Reconnaissance, et notent que 2 pions cachés doivent être révélés. Le joueur autrichien choisit de révéler le leurre, qui est retiré du jeu, et révèle également le chef Davidovich. En conséquence, les 3 Brigades d'Infanterie autrichiennes restent cachées.

## [14.0] REGLES OPTIONNELLES DE PERTES DES CHEFS

*"Je sais que c'est un bon général, mais a-t-il de la chance ?" - Napoléon Bonaparte*

### [14.1] Test de perte de chef

Après avoir terminé les étapes de retraite ou de poursuite de la Résolution du Combat, les deux joueurs vérifient pour chaque chef impliqué dans le combat s'il a pu être blessé ou pire. Faites un Test de Mortalité pour chaque chef ayant pris part à la bataille en lançant 2 dés et consultez la Table de Test de Mortalité des chefs, (**Leaders Mortality Check Table**), en appliquant tout DRM pertinent. *Note : Tous les chefs présents dans la zone de combat, y compris ceux dont la Valeur Tactique n'a pas été utilisée doivent effectuer un Test de Mortalité.* Si un chef de Rang 2 ou 3 est tué ou blessé, retirez son pion du jeu et remplacez-le par un Leader générique de la même Formation. Les Chefs de Rang 1 ne peuvent pas être remplacés. Placez le Leader Générique dans n'importe quelle zone occupée par une unité amie qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement (voir 5.0). Si le Leader est tué, retirez son pion du jeu. S'il est blessé, retirez son pion et placez-le dans la case correspondante des chefs blessés de la carte du jeu.

### [14.2] Chefs génériques.

Les chefs génériques remplacent les chefs de formation qui ont été tués ou blessés. Contrairement aux chefs de Formation ou d'Armée, les chefs génériques ne peuvent pas être tués ou blessés (ne pas effectuer de test de mortalité pour les chefs génériques, utiliser les règles standard 8.6.2 et 9.6 à la place).

**Notes de conception :** Ils ne sont pas immortels. Un chef générique tué/blessé est simplement considéré comme remplacé par un autre chef générique.

### [14.3] Test de retour des chefs blessés.

Pendant la Phase de Ravitaillement, les deux joueurs (en commençant par le joueur autrichien) vérifient si des chefs amis blessés se trouvant actuellement dans la case des chefs blessés reviennent en jeu. Pour chaque chef, lancez un dé en appliquant le DRM de la Table de Retour des Chefs Blessés (**Wounded Leaders Return Table**). Sur un résultat de 5 ou plus, le chef revient en jeu. Le joueur propriétaire retire immédiatement le pion chef générique et le remplace par le pion de chef.

### [14.4] Débordement.

Tout chef empilé avec une ou plusieurs unités éliminées à cause d'un débordement doit effectuer un test de mortalité. Si le test de mortalité est réussi, déplacez le Chef vers la zone amie occupée la plus proche (si plusieurs zones sont disponibles, le joueur propriétaire décide où déplacer le Chef).

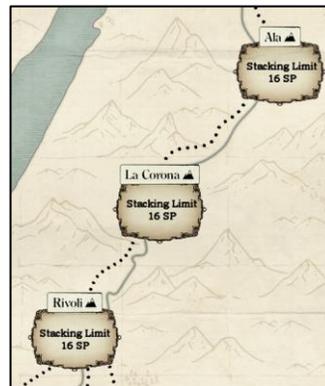
Tout chef seul dans une zone (terrain dégagé ou non) dans laquelle des unités ennemies sont entrées doit effectuer un test de mortalité comme ci-dessus.

**[14.5] Bonaparte** Si Bonaparte est tué ou dans la Case des chefs blessés, le joueur

français ne bénéficie plus du DRM de +1 au jet d'Initiative (voir 7.0).

## [15.0] LES ROUTES DE RIVOLI

**Cette règle modifie la règle 8.4 (Empilement & Mouvement).** Considérez la limite d'empilement étant de 16 Points de Force au lieu de 12 pour le mouvement des unités entre Ala, La Corona et Rivoli, et vice versa.



**Note de conception :** Pour des raisons de simplicité, une seule route est représentée dans le jeu, mais il y avait en réalité deux routes allant d'Ala à Rivoli, des deux côtés de l'Adige.

## [16.0] MARCHÉ AU SON DU CANON

**Cette règle optionnelle modifie la règle 9.1.2.** Si une unité ayant l'intention de marcher au son du canon réussit son test de cohésion, elle ne participe qu'au 2ème Round de Combat. Par conséquent, le DRM de bonus de Combat associé n'est appliqué que pendant ce Round. S'il n'y a pas de 2ème Round de Combat, l'Unité ne bouge pas.

Pendant le premier tour de jeu, le joueur français ne peut ni effectuer de Marches au Son du Canon ni de Marches Forcées.

**Note de conception :** La campagne commença par une gaffe stratégique la part

des français, Wurmser surprenant son jeune adversaire, Bonaparte, âgé de 26 ans, avec son coup d'ouverture.

Bonaparte s'attendait à ce que les autrichiens attaquent par l'est, en venant de Bassano (non représenté sur la carte du jeu) via Vicenza, ou par le nord-est, en venant de Trente, le long de la vallée de l'Adige, via Rivoli. Il positionna ses troupes en conséquence.

Cependant, ce que Bonaparte n'avait pas prévu, c'est qu'une colonne autrichienne sous les ordres de Quasdanovich se déplacerait le long de la rive ouest du lac de Garde, frappant le point le plus faible des positions défensives françaises, menaçant leurs lignes de communication.

## **[18.0] REGLES OPTIONNELLES DE PLATEAU DE COMBAT**

Pour aider à résoudre les combats dans les cas où un grand nombre d'unités sont impliquées, les joueurs peuvent utiliser le plateau de combat. Placez le marqueur de combat dans la zone où se déroule le combat pour vous en souvenir et placez les unités et les chefs de chaque joueur de leur côté du plateau de combat. Il y a des cases spécifiques pour placer les unités qui bénéficient des bonus attaque concentrique et Marche au Son des Canons. Placez le marqueur de round de combat sur le plateau de combat afin de noter quel round de combat est en cours. Placez un marqueur de Pertes de Cohésion sur le Compteur de Pertes de Cohésion de chaque joueur pour enregistrer le nombre de Pertes de Cohésion obtenues par chaque camp pendant le combat. Une fois la phase de combat terminée, remplacez les unités sur la carte et retirez le marqueur de combat.

## **[19.0] FEUILLES OPTIONNELLES D'ENREGISTREMENT DE L'ÉTAT DES UNITÉS**

Plutôt que d'utiliser des marqueurs, les joueurs peuvent utiliser la feuille d'enregistrement du statut des unités pour comptabiliser le nombre de pertes subies par leurs unités, ainsi que leur statut de commandement et de fourrage (pour les français).

## **[20.0] EXEMPLE DE JEU (Mouvement & Combat)**

C'est la phase de mouvement autrichienne et la situation est la suivante (il est recommandé de placer les pions sur la carte pour mieux suivre l'exemple) :

Wurmser et Melas sont à Goito avec les brigades d'infanterie Nicolletti, Gummer, Pittoni et Bajalich ainsi que la brigade de cavalerie Pittoni et l'artillerie de Melas. Davidovich est à Roverbella avec les brigades d'infanterie Mitrovski et Liptay.

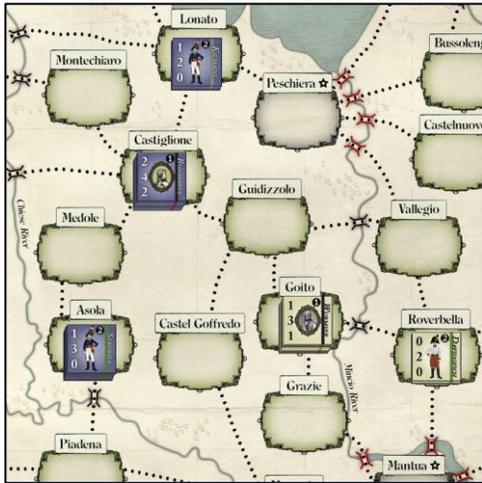
Bonaparte, Augereau et Massena sont à Castiglione avec les brigades d'infanterie Gardanne, Robert, Guillaume et Joubert.

Kilmaine est à Lonato avec la cavalerie de Beaumont et l'artillerie de Dommartin. Serurier est à Asola avec les brigades d'infanterie Servier, Fiorella et Pelletier et les unités de cavalerie Dallemagne et Charton.

Les Autrichiens sont certains qu'ils peuvent vaincre les 4 brigades de Bonaparte en attaquant à Castiglione avec la force combinée de Melas et Davidovich.

Ils déplacent les forces de Melas et Wurmser de Goito à Castiglione via Guidizzolo, chaque unité dépensant 2 Points de Mouvement. Cependant, pour

que les Brigades Mitrovski et Liptay puissent entrer dans la mêlée, les deux unités doivent effectuer des Marches Forcées.



Ils sélectionnent Mitrovski et indiquent qu'ils veulent déplacer l'Unité vers Castiglione, puis ils lancent un dé et vérifient la Table de Marche Forcée. Malheureusement, le résultat est un 2. L'Unité ne reçoit pas de Point de Mouvement supplémentaire. Néanmoins, le joueur autrichien doit déplacer l'Unité dans la direction de Castiglione, donc l'unité est déplacée à Guidizzolo (2 Points de Mouvement). Le joueur autrichien vérifie ensuite pour la Brigade Liptay. Il obtient un 4. L'unité obtient un Point de Mouvement supplémentaire mais subit une Perte de Cohésion (un marqueur 1 Hit est placé sur l'unité). L'Unité est alors déplacée à Castiglione avec Davidovich.

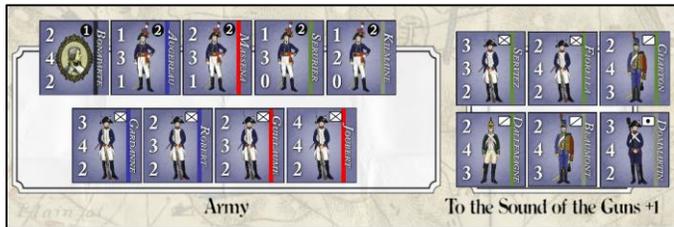
C'est maintenant la phase de combat autrichienne. Le joueur français décide d'appeler des renforts en faisant effectuer aux forces de Kilmaine et Serurier des Marches au Son du Canon. Il doit effectuer des Tests de Cohésion pour la Cavalerie de Beaumont et l'Artillerie de Dommartin. La cavalerie de Beaumont bénéficie d'un modificateur au Facteur de Cohésion de +1 grâce à la valeur stratégique de Kilmaine et d'un modificateur supplémentaire de +1

parce que c'est une unité de cavalerie. Cependant, le Facteur de Cohésion d'une unité ne peut jamais être augmentée au-delà de sa valeur initiale. Par conséquent, le joueur français doit obtenir un résultat de 4 ou moins (le Facteur de Cohésion de Beaumont) afin d'amener cette unité dans la zone de combat. Il obtient un 2, l'unité est déplacée vers Castiglione. Comme pour l'artillerie de Dommartin, le bonus de Kilmaine est annulé par le fait que l'Unité est de l'artillerie. Le joueur français doit obtenir un 4 ou moins pour réussir. Elle obtient un 3, l'Unité rejoint la Zone de Combat, ainsi que Kilmaine lui-même.

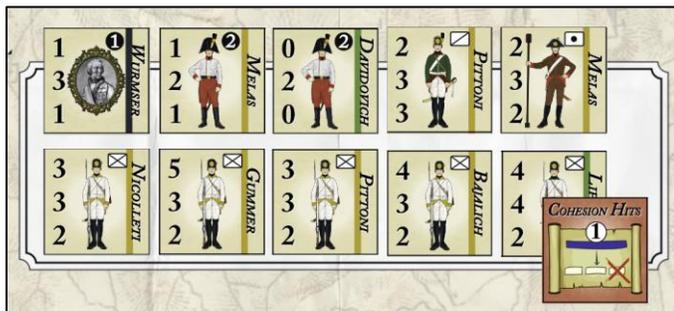
Le joueur français lance maintenant le dé pour les Brigades d'Infanterie Servier, Fiorella et Pelletier et les unités de Cavalerie Dallemagne et Charton. Toutes les unités souffrent d'un -1 à leur Facteur de Cohésion parce qu'elles sont à deux Zones de la zone de combat, mais bénéficient de la Valeur Stratégique de Servier, tandis que Dallemagne et Charton obtiennent un +1 à leur Facteur de Cohésion parce qu'elles sont des unités de Cavalerie. Le joueur français obtient respectivement 2, 4 et 5 pour Servier, Fiorella et Pelletier. Servier et Fiorella sont déplacés vers la Zone de Combat, mais Pelletier reste à Asola. Ensuite, le joueur français jette un dé pour Dallemagne et Charton et obtient un 2 et un 4. Les deux jets sont réussis, et les unités de cavalerie rejoignent la bataille, ainsi que Serurier lui-même.

Les deux joueurs décident d'utiliser le plateau de combat optionnel pour résoudre le combat. Le marqueur de combat est placé à Castiglione tandis que les joueurs placent leurs unités sur leurs côtés respectifs du plateau. Comme les deux chefs d'armée sont impliqués, leurs valeurs

tactiques sont utilisées pour résoudre le combat.



La force française commandée par Bonaparte comprend les brigades d'infanterie Gardanne, Robert, Guillaume et Joubert. Les Brigades d'Infanterie Servier et Fiorella et les Brigades de Cavalerie Dallemagne et Charton de la Division Serurier et la Cavalerie Beaumont et l'Artillerie Dommartin de la Division Kilmaine sont placées dans la case 'Au Son du Canon' pour mémoire, elles fournissent un DRM +1 lors du jet sur la Table de Résolution des Combats.



La force autrichienne commandée par Wurmser comprend les brigades d'infanterie Nicolletti, Gummer, Pittoni et Bajalich ainsi que la brigade de cavalerie Pittoni et l'artillerie de Melas qui ont été renforcées par la brigade d'infanterie Liptay, qui a subi une perte de cohésion pendant la marche forcée.

### Phase de bombardement d'artillerie.



Bonaparte a plus de Points de Force d'artillerie que son adversaire dans la zone de combat. Le différentiel d'artillerie est de

1 (artillerie de Dommartin vs artillerie de Melas) en faveur du français.

Le joueur français lance un dé et croise le résultat avec la colonne 1 de la table de bombardement d'artillerie. Il obtient un 2 (aucune touche). Cependant, la Valeur Tactique de Bonaparte (lui-même ancien artilleur) accorde un DRM +2. Le résultat final est 4. L'artillerie française inflige une perte de cohésion à la force autrichienne.

ARTILLERY BOMBARDMENT TABLE - See 9.2 - (Roll 1 die)						
Artillery Differential						
Die Roll Result	1	2	3	4	5	6
0 or less	0	0	0	1	1	1
1	0	0	1	1	1	2
2	0	1	1	1	2	2
3	1	1	1	2	2	2
4	1	1	2	2	2	3
5	1	2	2	2	3	3
6 or more	2	2	2	3	3	3

Le joueur français choisit la Brigade Liptay qui a déjà subi une perte de cohésion à cause de la Marche Forcée. Le joueur autrichien doit retourner le marqueur 1 Hit de la Brigade Liptay sur sa face 2 Hits.

**Phase de résolution du combat.** Chaque joueur additionne le nombre total de Points de Force dans la zone de combat. Le joueur français a 25 Points de Force, tandis que le joueur autrichien a 23 Points de Force.

COMBAT RESOLUTION TABLE - See 9.3 - (Roll 1 die)							
Number of SP							
Die Roll Result	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25+
0 or less	0	0	0	1	1	1	2
1	0	0	1	1	1	2	2
2	0	1	1	1	2	2	2
3	1	1	1	2	2	2	3
4	1	1	2	2	2	3	3
5	1	2	2	2	3	3	3
6	2	2	2	3	3	3	4
7	2	2	3	3	3	4	4
8 or more	2	3	3	3	4	4	4

La résolution du combat est simultanée mais pour des raisons de simplicité, l'attaquant lance le dé en premier. Le joueur Autrichien jette un dé et obtient un 3 qui devient un 4 grâce au DRM +1 dû à la Valeur Tactique de Wurmser et croise ce résultat avec la colonne 21-24 de la Table de Résolution des Combats. Les unités françaises subissent 3 Pertes de Cohésion. Le joueur français applique une perte aux Brigades Joubert, Fiorella et Gardanne respectivement.

Le joueur français effectue maintenant un jet sur la Table de Résolution des Combats avec les DRM suivants : +2 (Valeur Tactique de Bonaparte), +1 (parce que certaines de leurs unités ont marché au son du canon), +1 (parce qu'ils ont plus de Points de Force de cavalerie que les Autrichiens). Le joueur français obtient un 2 qui devient un 6. Ce résultat est croisé avec la colonne 25+ de la Table de Résolution des Combats. Les troupes autrichiennes subissent 4 Pertes de Cohésion. Le joueur autrichien applique une perte aux Brigades d'Infanterie Nicolleti, Gummer, Pittoni et Bajalich.

**Phase de poursuite.** Les Autrichiens se rendent compte que leur adversaire a utilisé la force de Bonaparte en infériorité numérique comme appât pour les attirer dans une bataille où ce sont eux qui sont maintenant en infériorité. Ils décident qu'il est temps de battre en retraite. Cependant, comme Bonaparte a plus de Points de Force de cavalerie que Wurmser, il est capable de poursuivre la force ennemie qui bat en retraite. Le joueur français lance un dé en croisant le résultat avec la colonne 4 (6 Points de Force de cavalerie française moins 2 Points de Force de cavalerie autrichienne) de la Table de Poursuite. Il obtient un 1 malchanceux, mais bénéficie d'un DRM de +3 (parce que les Unités poursuivantes sont françaises et à cause de

la Valeur Tactique de Bonaparte).

PURSUIT TABLE - See 9.5 - (Roll 1 die)						
Cavalry Differential						
Die Roll Result	1	2	3	4	5	6+
0 or less	0	0	0	1	1	1
1	0	0	1	1	1	2
2	0	1	1	1	2	2
3	1	1	1	2	2	2
4	1	1	2	2	2	3
5	1	2	2	2	3	3
6 or more	2	2	2	3	3	3

Finalement, les forces autrichiennes subissent 2 Pertes de Cohésion supplémentaires. Le joueur autrichien place un marqueur de 2 Hits sur la Brigade de Cavalerie Pittoni (en cas de poursuite, les unités de cavalerie en retraite sont les premières à être touchées).

Les Forces des deux joueurs sont replacées sur la carte. La Force française reste à Castiglione et la Force autrichienne bat en retraite à Guidizzolo. Ceci met fin à la résolution du combat de Castiglione.



White Dog Games 2021