

# Tournoi de Ballainvilliers

## Evolutions à tester

### Groupe p 19

- Les unités dans un bâtiment peuvent former un groupe avec des unités d'infanterie situées dans un bâtiment adjacent ou situées hors des bâtiments quelle que soit leur orientation.

### Désordre p 23

- Une unité en *Désordre* garde sa formation (ligne, colonne, carré) mais a un malus de -2 au combat ou -4 pour un carré face à la cavalerie. Par exemple une infanterie en ligne en *Désordre* combat à  $+3 - 2 = +1$ . Un carré en *Désordre* est à +3 contre la cavalerie.
- Une unité en *Désordre* ne peut pas charger mais peut contre charger si elle est attaquée (avec un malus de -2). Les capacités *Elan* et le bonus de +1 pour la cavalerie avec ordre *Attaquer* comptent.
- Une unité qui fuit en *Désordre* (après combat ou fuite volontaire) passe gratuitement en colonne puis bouge en se mettant dos à l'ennemi.
- Un carré qui rate un test de moral après un tir passe en *Désordre*, ne recule pas et reste en carré. Si un carré doit retraiter ou fuir après un combat il passe alors en colonne.
- Une unité en *Désordre* ne peut pas changer de formation mais peut changer d'orientation.
- Une unité déjà en *Désordre* qui subit un nouveau *Désordre* après avoir perdu un combat au choc passe en *Déroute*. Exception : S'il s'agit d'une cavalerie déjà en *Désordre* qui gagne un combat : elle ignore le 2<sup>nd</sup> *Désordre*.
- Si le nouveau *Désordre* est dû à une autre raison (Tir, fuite d'une autre unité) l'unité doit fuir et perdre un point de cohésion de plus.
- Les tirailleurs et la cavalerie irrégulière (Cosaques) passent en *Désordre* seulement après un combat au choc. Dans les autres cas qui provoquent le *Désordre*, ils fuient sans perdre de cohésion.

### Canons de bataillon p 24

- Tous les canons de bataillon de 3, 4 ou 6 livres ont une portée de 6 UD et valent tous 2 pts.
- Un canon de bataillon dans un bâtiment ou un carré peut tirer depuis n'importe quelle face.
- Les canons de bataillon sont inefficaces sur les tirailleurs et les artilleries déployées.
- Si une infanterie passe en *Tirailleur*, elle perd ses canons de bataillon.

### Cavalerie de petite taille p 25

- Par défaut une unité de petite taille est considérée comme étant *En ligne*.
- Si le joueur veut la passer en colonne, il doit placer un marqueur pour l'indiquer à son adversaire.

### Général éliminé p 27

- Engagé au choc : éliminé sur 10+
- Attaché à une unité qui reçoit un tir : éliminé sur 11+

### Marqueur d'action p 29

- Une unité qui soutien une charge en se déplaçant ne prend pas de marqueur d'action.
- Une unité qui poursuit (même en soutien) reçoit un marqueur d'action après la résolution du combat.
- Une cavalerie qui effectue un repli de cavalerie reçoit un marqueur d'action puisqu'elle bouge deux fois.
- Une artillerie qui attelle/dételle ne prend pas de marqueur d'action et pourra tirer en opportunité.
- Une unité avec un marqueur d'action ne peut pas charger ou soutenir une charge, contre-charge ou charge d'opportunité. Elle peut cependant contre-charger si elle est directement attaquée.

### Ordre Attaquer p 31

- Si une unité formée est à portée de charge de l'ennemi, le joueur **doit** au moins lancer une charge ou faire un tir de salve. (Ceci pour empêcher d'avancer les unités en seconde ligne au lieu d'attaquer).
- Un tir de tirailleur ou de canon de bataillon ne permet pas de respecter l'ordre *Attaquer*.

### Ordre Engager p 31

- L'infanterie doit s'approcher à distance tactique pour respecter son ordre (comme la cavalerie). Le tir/combat n'est donc pas obligatoire mais optionnel.
- Un changement de formation est autorisé si l'unité avance au moins d'un demi-mouvement vers l'ennemi.
- Il est autorisé de charger des tirailleurs ou un ennemi dans un bâtiment .

### Ordre Tenir p 32

- La zone à tenir ne peut pas être plus avancée que la position de l'unité la plus avancée.
- Si une unité est entièrement dans un terrain, alors le terrain complet peut être inclus dans la zone à tenir. Un marqueur de *Troupes cachées* est considéré comme une unité dans ce cas (sauf si c'est un leurre).
- La zone à tenir peut s'étendre latéralement jusqu'au bord de la table ou jusqu'au bord d'un terrain (non inclus) si une unité est située à 4 UD ou moins du bord de table ou du terrain.
- Si les unités de la division sont en terrain clair à plus de 4 UD de tout terrain ou du bord de table, alors la zone à tenir ne peut pas excéder 12 UD de long. Si nécessaire, on place des marqueurs pour repérer la zone à tenir.
- Les unités ne peuvent pas dépasser la zone à tenir mais peuvent se déployer dans les terrains inclus ou jusqu'à 8 UD de profondeur. Celles qui sont à plus de 8 UD en arrière de la zone à tenir doivent s'en approcher.
- Une fois définie, la zone à tenir ne change pas, même si le général se déplace. Pour changer la zone, le général doit changer d'ordre.

### Pivot p 36

- Pas de limitation sur les pivots. On peut faire plusieurs pivots lors d'un mouvement ou un pivot de 180°.

### Réorientation sur place p 38

- Si une unité d'infanterie est en contact avec le flanc d'une batterie et qu'on réoriente de 90° la batterie, on peut dans le même mouvement réorienter l'infanterie afin de la placer en soutien arrière de la batterie.
- Si une infanterie, est en soutien arrière d'une batterie, on peut réorienter l'ensemble en gardant la position de soutien arrière.
- Dans tous les cas, une réorientation sur place ne doit pas changer la distance entre l'unité et son ennemi le plus proche : on ajuste la position de l'unité si nécessaire.

### Artillerie déployée p 39

- Une artillerie *Lente* se déplace à la prolonge sans malus.
- L'artillerie de classe C ou de 12 livres se déplace seulement de 1 UD à la prolonge.

### Test de manœuvre p 40

- Changement des valeurs du test : A = 2+ ; B = 3+ ; C = 4+
- Garde/Elite : +1 (au lieu de +2 pour la Garde)
- Chargée par de la cavalerie à 4 UD ou moins : -1 (pas de bonus si à plus de 6 UD)

### Vitesse de charge p 42

- Pour charger un bâtiment l'infanterie doit être au maximum à mi-distance de mouvement plus 1 UD.

### Arrêter une charge de cavalerie p 43

- Il n'y a pas de « Poursuite » s'il n'y a pas de premier combat.
- Charge et fuite successives d'unités ennemies : L'unité qui charge avance jusqu'à mi-distance de sa cible. Si celle-ci fuit, l'unité peut se réorienter dans les 45° vers une autre cible et avance jusqu'à mi-distance de sa cible qui peut aussi fuir et ainsi de suite jusqu'à concurrence de la capacité de mouvement de l'unité (sans le bonus de charge).
- Si c'est une charge de cavalerie, l'unité doit faire un test de contrôle pour arrêter sa charge :
  - En cas d'échec elle doit continuer de charger jusqu'à sa capacité de mouvement + bonus de charge et passe en *Désordre* à la fin du mouvement. Elle peut se replier en prenant un marqueur d'action.
  - En cas de réussite, la cavalerie peut s'arrêter sur place ou continuer son mouvement (sans marqueur d'action) ou faire un repli (avec un marqueur d'action).
- Si c'est une charge d'infanterie, l'unité peut arrêter sa charge et terminer son mouvement librement. Si elle n'a pas contacté d'ennemi, elle peut alors faire un tir de salve ou de tirailleurs.

### Charge d'opportunité p 44

- Les unités en soutien d'une unité qui charge en opportunité (ou contre-charge) peuvent suivre l'unité mais sans se repositionner : elles doivent rester dans leur position relative : sur l'arrière ou le flanc.
- Si une infanterie qui avance est chargée en opportunité **de face** par de la cavalerie mais qu'elle repousse la cavalerie au feu, l'infanterie peut ensuite avancer d'un demi-mouvement de même que ses soutiens.
- Lorsqu'une division s'active, les charges d'opportunités du joueur non actif sont déclarées **après** les tirs préparatoires et les déclarations de charge du joueur actif.

### Fuite p 45

- Une artillerie dételée peut toujours tenter de fuir en réussissant un test de manœuvre. Si la batterie est chargée et qu'elle échoue son test, elle est éliminée.
- Une infanterie (même en *Désordre*) située à 2 UD (en mesurant de n'importe quel point de l'unité) ou moins d'un terrain ou d'un bâtiment peut fuir vers le terrain ou le bâtiment pour s'y réfugier même si cela la rapproche de l'ennemi si c'est la seule façon pour elle d'échapper à la charge.

### Effet du soutien p 48

- Les soutiens des tirailleurs et d'artillerie à longue portée comptent pour ½ (arrondi au supérieur). Ainsi 1 ou 2 tirailleurs donnent un +1 et 3 ou 4 tirailleurs donnent un +2.
- Une artillerie à mitraille ou une infanterie en ligne donnent un bonus de +2 (à condition que les 2 socles de la ligne puissent tirer sur la cible).

### Nouveau tableau de tir p 51

Nouvelle colonne pour l'artillerie à portée effective et l'infanterie qui tire dans ou depuis un bâtiment.

D6 + Mods	Art. Courte Infanterie ligne, colonne, carré	Art. Effective Inf. dans/ depuis un bâtiment	Art. Longue Tirailleurs Canon btn
1 - 2	0	0	0
3 - 4	½	½	0
5 - 6	1	½	½
7 - 8	1½	1	½
9+	2	1	1

### Tir d'artillerie p 54

- Une artillerie sur une colline n'a pas +2 UD de distance si sa cible est aussi sur une colline.
- Mouvements et tir : Une artillerie qui se déplace ou qui dételle ne reçoit pas de marqueur d'action.

### Tir d'enfilade p 55

- Le tir d'enfilade compte même si l'artillerie est plus haut ou plus bas.
- Le bonus de +2 de tir d'enfilade ne s'applique pas sur une artillerie attelée ou dételée.

### Modificateurs au Test de moral p 56

- Stoïque : +1 au test de moral (pour les unités Russes).
- Bâtiment : Bonus au test de +1 pour un bâtiment couvert léger ou moyen ou +2 pour un couvert lourd.
- Unités Grande taille : Les tests se font à partir de 1,5 pertes et avec un -1/1,5 pertes. Ainsi l'unité teste à -1 sur 1,5 perte, à -2 sur 3 pertes et à -3 sur 4,5 pertes. Pas de changement si *Petite taille*.

### Duel au feu p 56

- Les unités formées et l'artillerie font un test à chaque perte complète, pas pour une attrition.
- Les tirailleurs et cavaliers irréguliers font un test à chaque attrition.

### Mêlée p 57

- Si une cavalerie charge en opportunité, c'est elle qui est considérée comme l'attaquant et qui donc recule en cas de Mêlée. Idem si une cavalerie contre charge une unité qui ne la charge pas.
- En cas de résultat Mêlée entre une infanterie/artillerie et une cavalerie, si la cavalerie a un meilleur statut elle remporte le combat mais prend une perte. Elle peut alors poursuivre.
- L'artillerie ne perd pas automatiquement une Mêlée : on compte son statut comme pour l'infanterie.
- Une unité en *Désordre* qui gagne une mêlée prend une perte mais n'est pas éliminée.

### Modificateur de combat p 58-59

- On conserve le modificateur de formation (ligne, colonne, carré) quand une unité est en *Désordre*.
- Attaquer une unité en *Désordre* donne un bonus de +2 ou de +4 si cavalerie contre une infanterie en carré
- Cavalerie en opportunité sur l'infanterie ou en poursuite +1 (pas de bonus d'opportunité sur la cavalerie)
- Bon tireur/Mauvais tireur ou Milice : Ne compte plus dans la résolution du choc

## Artillerie au choc p 62

- Une infanterie qui protège une artillerie en étant placée en soutien arrière peut combattre au choc à sa place (avec un bonus de +1 pour le tir de soutien de l'artillerie). Cela représente les artilleurs qui se mettent à l'abri derrière l'infanterie.
- Si l'infanterie est battue, l'artillerie est aussi détruite. La cavalerie ne peut pas poursuivre dans ce cas (car elle a déjà battue 2 unités). Elle passe en *Désordre* et ne peut pas se replier.

## Ralliement p 64

- Une unité prend un marqueur d'action après s'être ralliée
- Les unités *Impétueuses* se rallient pour 1 PC seulement.

## Tirailleurs détachés p 66

- Chaque changement d'orientation coûte 1 UD de distance.
- Le 1<sup>er</sup> changement d'orientation (1/2 tour par exemple) est gratuit.
- Entrer ou sortir d'un bâtiment coûte la moitié du mouvement comme pour les autres unités.
- Ils peuvent traverser un passage étroit (pont, gué, route dans un village ou terrain difficile) : on place alors les deux bases l'une derrière l'autre à l'entrée du passage étroit, puis on les replace l'une à côté de l'autre dès que le terrain le permet, sans pénalité de mouvement avant ni après le passage.
- Ils peuvent tenir dans un bâtiment, un bois, un terrain difficile ou derrière un obstacle (haie, muret, rivière) face à l'infanterie ou à la cavalerie. Un adversaire formé a alors un bonus de +2 au combat contre les tirailleurs.

## Réserves p 67

*Note : Tout ce chapitre sera revu et réorganisé.*

- Les unités individuelles de la réserve du général en chef (sauf l'artillerie) doivent être affectées à une division au début du jeu. On ne peut pas faire entrer d'unité individuelle pendant la partie. Seules les divisions peuvent être gardées en réserve pour entrer en tant que renfort à partir du tour 2.
- Plus de possibilité de définir l'ordre et le secteur à l'avance pour éviter de payer 1 PC. Le général en chef doit toujours dépenser 1 PC pour faire rentrer une division en renfort.
- Les divisions qui entrent en renfort sur la table peuvent faire un mouvement opérationnel.
- Un général Mauvais a toujours au moins 1 PC lors du tour d'entrée de sa division.
- On ne peut pas placer un marqueur d'entrée d'une division de renfort à moins de 6 UD des unités ennemies autre que des tirailleurs/cavalerie irrégulière. De même les ennemis ne peuvent pas approcher à moins de 6 UD d'un marqueur d'entrée d'une division de renfort.
- Lorsque des unités entrent sur la table, elles peuvent avancer de 4 UD sur la table avant que l'ennemi déclare ses réactions (charge d'opportunité, contre charge ...). Ceci afin de permettre d'avancer un minimum sur la table.

## Bâtiments p 72

- Une unité (ou un tirailleur) qui entre ou est dans un bâtiment passe en *Formation adaptée*. Ce changement de formation est automatique et ne provoque pas de charge d'opportunité.
- Les unités sans FT peuvent tirer à 3 UD comme s'ils étaient FT0 lorsqu'ils sont en *formation adaptée* dans un bâtiment.
- Les unités qui font feu sur des tirailleurs situés dans un bâtiment ne comptent pas le -2 pour cible en tirailleurs. Les tirailleurs situés dans le bâtiment subissent des pertes normalement s'ils sont la cible de l'artillerie.
- Une unité en *Ordre* autre qu'un tirailleur dans un bâtiment soutient au moral une unité adjacente.
- On peut entrer dans un bâtiment même si l'ennemi est à moins d'une UD de ce bâtiment.
- Une unité dans un bâtiment n'est pas une cible prioritaire pour les tirs.
- L'unité peut former un groupe avec des unités à côté du bâtiment en respectant la doctrine tactique.

## Initiative d'une armée p 74

- Le bonus de reconnaissance est calculé comme suit et s'ajoute directement à l'initiative.
  - < 3 pts de reco = 0
  - 4-8 pts de reco = +1
  - 9-12 pts de reco = +2
- Le joueur qui gagne l'initiative choisit son côté de table (on rejoue en cas d'égalité).

## Type de bataille p 74

Différence des résultats	Type de bataille
Différence de 1 point	Rencontre
Différence de 2 ou 3 points	Bataille rangée
Différence de 4 et plus	Assaut

### Rencontre p 74

- Si une armée a 2 divisions, la 2eme division rentre en entier au tour 2.
- Si une armée a 4 divisions, les 2e et 3e divisions entrent au tour 2, puis de la 4e div au tour 3.

### Assaut p 74

- C'est le Défenseur qui choisit son côté de table.
- Le défenseur doit laisser hors table une division complète qui fait au moins 66 pts. On peut compléter la division avec des unités de la Réserve du général en chef pour arriver à 66 pts.

### Tenir un objectif p 78

- Afin de standardiser la règle, tous les objectifs peuvent être capturés ou tenus par n'importe quelle unité (même en *Désordre*, tirailleurs ou irréguliers)
- Une unité ne peut pas capturer un objectif lors d'un mouvement de retraite ou de fuite.
- Un village est contrôlé par le camp qui contrôle **la majorité** des bâtiments.
- Une unité peut contester une colline même si elle est seulement **partiellement** sur la colline.

### Zone de déploiement p 79

- Précision : Le général en chef et son éventuelle artillerie attachée peuvent être placés n'importe où dans la zone de déploiement, même au milieu d'une autre division.
- La cavalerie irrégulière peut se déployer à 8 UD comme les tirailleurs.

### Renforts page 80

- On ne peut pas placer un marqueur d'entrée d'une division de renfort à moins de **6 UD** des unités ennemies autre que des tirailleurs/cavalerie irrégulière. De même les ennemis ne peuvent pas approcher à moins de 6 UD d'un marqueur d'entrée d'une division de renfort.
- Lorsque des unités entrent sur la table, elles peuvent avancer de 4 UD sur la table avant que l'ennemi déclare ses réactions (charge d'opportunité, contre charge ...).

### Marche de flanc p 81

- Afin de conserver la surprise, chaque joueur qui a une division non visible ou en réserve, lance systématiquement 1D6 lors de la phase stratégique même s'il n'a pas de marche de flanc et cela tant qu'il n'a pas obtenu le score nécessaire pour la faire entrer. Il annonce alors à son adversaire s'il a ou non une marche de flanc.
- La chance d'entrer est de 6 à la première tentative, 5-6 à la deuxième puis 4-6 pour toutes les suivantes.
- Le joueur n'est pas obligé de définir à l'avance le point d'entrée de la marche de flanc : il peut choisir n'importe quel point le long du bord latéral.
- Les unités ennemies **dans les 6 UD** du point d'entrée de la marche de flanc doivent fuir.
- Si les unités en marche de flanc ne peuvent pas toutes rentrer par manque de PC, elles restent hors table et rentrent aux tours suivant par le même point d'entrée sans provoquer de fuite. L'ennemi peut alors s'avancer à moins de 6 UD du point d'entrée.
- Un général Mauvais a toujours au moins 1 PC lorsque sa division rentre sur la table en marche de flanc.

### Conditions de victoire p 82

- Les pertes infligées à la Garde comptent double seulement pour le calcul des points de victoire mais pas pour la démoralisation de l'armée.

### Budget p 83

#### Généraux :

Mauvais 4      Ordinaire 8      Compétent 11      Brillant 14      Stratège 18

Note : Un général Mauvais a toujours -1 et peut donc avoir zéro PC.

Infanterie / Cavalerie : Augmentation du coût de la cavalerie légère et des cavaleries avec un haut moral.

Type d'unité	Moral					
	1	2	3	4	5	6
Cavalerie légère	6	7	9	12	15	18
Cavalerie moyenne	-	8	10	13	16	19
Cavalerie lourde	-	10	12	15	18	21

Statut :

Irrégulier	- 3	Elite	+2
Milice	- 2	Garde	+3

Capacités spéciales :

FT1/FT2	+2/+3	Lance	+1
Stoïque (pour les Russes)	+1	Cuirasse	+1
Canons de bataillon	+2		

Artillerie :

Classe de Manœuvre A/C	+1/-2
------------------------	-------

## Listes d'armées

### Angleterre

- Toutes les unités anglaises (sauf la Garde) peuvent être de *Petite taille* pour représenter le déploiement des bataillons en 2 Wings de 5 compagnies.
- La Garde Anglaise peut être de *Grande taille*.
- A partir de 1808, toutes les unités anglaises peuvent être *Tenace*.
- A partir de 1808, l'artillerie anglaise peut avoir du shrapnell (cf. p 87)

### Autriche

- De 1792 à 1807, les Fusiliers sont en classe B.

### Ottomans

- Les unités déployées en tirailleurs peuvent se reformer en colonne (puisque la ligne n'est pas autorisée).
- Les Yoruks sont de classe de manœuvre B.

### France

- Un Divisionnaire peut être Mauvais en 1792-1795, en 1813-1814 et en Espagne de 1809 à 1814.
- L'infanterie provisoire n'a plus la capacité Elan.
- L'infanterie de ligne n'a plus la capacité Elan à partir de 1809 (les Vétérans la conserve).
- Conscrits 1813-14 sans FT
- Conscrits médiocres 1813-1814 sans FT ni Elan
- Les Krakus sont de classe de manœuvre B.

### Russie

- Toute l'infanterie russe a la capacité Stoïque (+1 au test de moral) à la place de Tenace.
- Tous les grenadiers russes ont la capacité Elan.
- Les batteries de la Garde sont toutes en classe B.
- Russes 1805 : Le général en chef peut être Ordinaire ou Mauvais.
- Les Opolchenie peuvent être classées en M2 ou M1.
- Les Cosaques sont de classe de manœuvre B.

### Pologne

- Les Krakus sont de classe de manœuvre B.

### Prusse

- De 1792 à 1807, les Mousquetaires et Fusiliers sont en classe B.