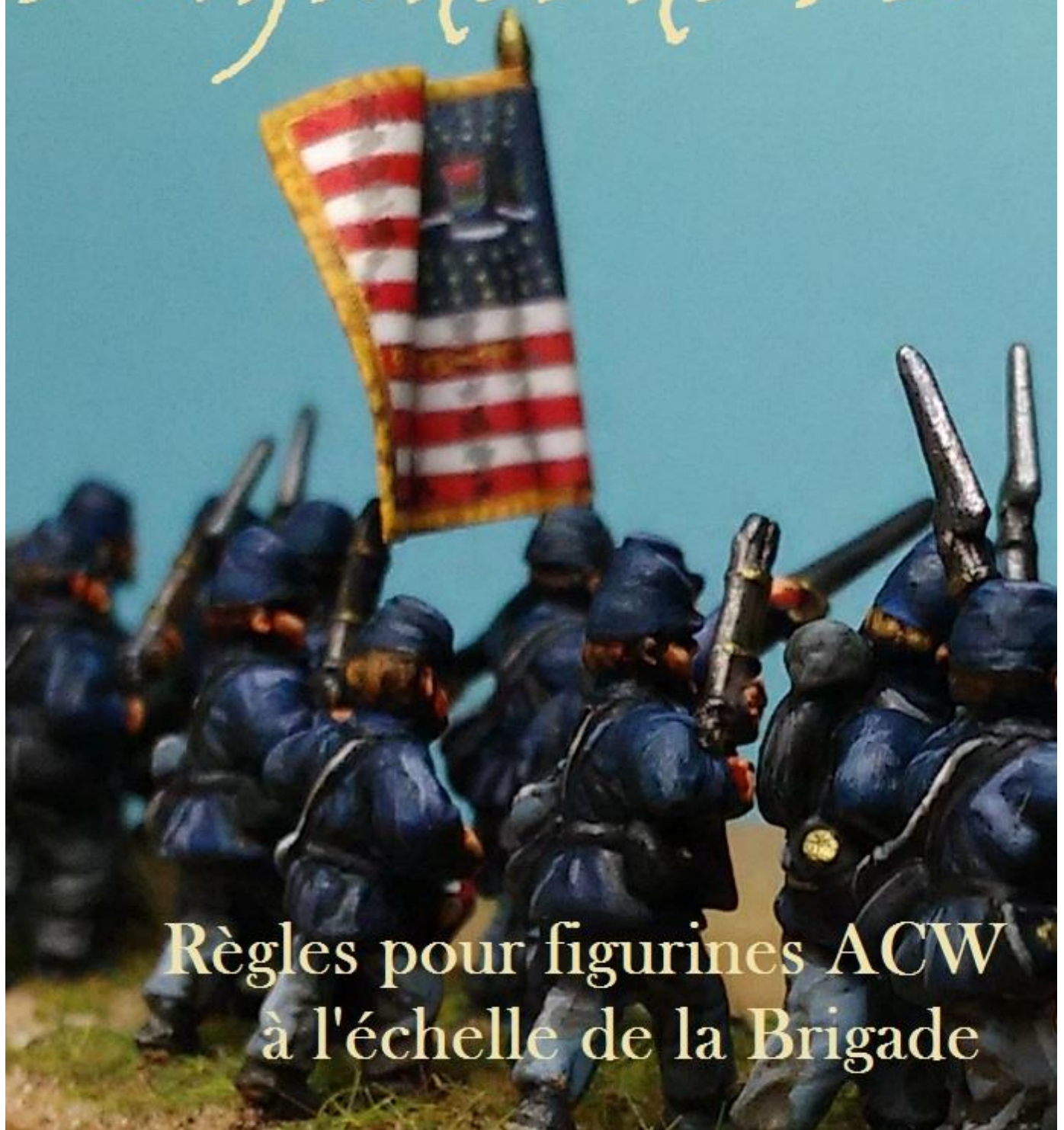


Billy Yank II :

*Brigades de Fer*



Règles pour figurines ACW  
à l'échelle de la Brigade

# BILLY YANK II : *BRIGADES DE FER*

## Jeu avec figurines pour batailles de la guerre de Sécession

Par Pierre Laporte

« *Brigades de Fer* » est une proposition de règle ACW à l'échelle de la brigade, qui privilégie jouabilité et adaptabilité à tout type de soclage ou de surface de jeu.

### Principes

Le système est prévu pour permettre à chaque joueur de commander une dizaine d'unités, équivalant chacune à une **brigade** d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie, soit une force totale de l'ordre d'un Corps d'Armée.

En termes de jeu, chacune de ces unités occupe et contrôle un secteur virtuel dont le diamètre correspond à une **Unité de Distance** (UD, par exemple 10cm), fixée en fonction de la surface de jeu.

Le **point de référence** de ce secteur est visualisé par le porte étendard de l'unité ; c'est lui qui fait foi pour toutes les mesures et pour déterminer la situation tactique de l'unité. Les autres plaquettes composant l'unité sont simplement regroupées auprès de celle du point de référence, et on considère que deux unités sont au contact quand 1 UD sépare leurs points de référence respectifs.



Ce système est délibérément compatible avec les surfaces de jeu en grille d'hexagones, auquel cas le point de référence de chaque unité correspond simplement au centre du secteur qu'elle occupe.

Tous les éléments d'une même unité sont astreints à une orientation commune, modifiable seulement lorsque l'unité est activée.

### Valeur de Combat

En fonction de la qualité de son entraînement, de sa motivation, et de la tenue de ses effectifs, chaque unité est caractérisée par une **Valeur de Combat** (VC), graduée de 1 à 6.

Pour l'artillerie, chaque point de VC équivaut à une dizaine de pièces réelles.

La VC d'une unité peut être indiquée par un petit dé ou par un marqueur placé auprès ; plus simplement, en cas de soclage classique par plaquettes, la VC d'une unité correspond simplement au nombre d'éléments qui la compose :

Valeur de Combat	Exténués*	Eprouvés*	Frais*
« Miliciens »	1	2	3
« Engagés »	2	3	4
« Réguliers »	3	4	5
« Vétérans »	4	5	6

Miliciens : tout juste capables de défiler dans Main Street pour le 4 juillet.

Engagés : volontaires ou conscrits ayant reçu une formation *ad hoc*.

Réguliers : soldats de métier, ou ayant bénéficié d'un entraînement poussé.

Vétérans : soldats parfaitement entraînés, ayant au moins deux campagnes à leur actif.

\* *Frais* : unité « gonflée à bloc » ; effectif au complet et moral excellent.

\* *Éprouvés* : unité affaiblie par les pertes ou souffrant d'un moral défaillant.

\* *Exténués* : unité laminée et démoralisée.

**Exemple** : dans le scénario proposé en annexe, l'« Iron Brigade » est considérée comme une unité de *Réguliers* du fait de l'excellence de son entraînement et de sa discipline. Toutefois, du fait des lourdes pertes subies lors de la campagne précédente, l'unité est considérée comme *Eprouvée* en termes de jeu et est donc représentée par un groupe de VC 4.

## Soclage façon « Billy Yank »

Si un soclage à 5 plaquettes par unité de type « Billy Yank » ou « Johnny Reb » est employé, la VC correspond alors à un multiple de cinq en fonction du nombre de figurines composant l'unité, en arrondissant au multiple supérieur :

30 figurines ou moins	VC 6
25 figurines ou moins	VC 5
20 figurines ou moins	VC 4
15 figurines ou moins	VC 3
10 figurine ou moins	VC 2
5 figurines ou moins	VC 1



Dans ce cas, le nombre de figurines par plaquette peut correspondre à la symbolique suivante :

Figurines par élément	Exténués	Eprouvés	Frais
« Miliciens »	1	2	3
« Engagés »	2	3	4
« Réguliers »	3	4	5
« Vétérans »	4	5	6

## Points de Commandement

Au début de chaque tour, chaque joueur effectue le calcul de ses Points de Commandement (PC).

Procédure : tirer **1d3\*** par unité, et faire la somme des scores obtenus.

Prendre des **d3 -1** pour un général en chef *médiocre*, des **d3 non modifiés** pour un général *standard*, ou des **d3 + 1** s'il est désigné comme *supérieur* ; dans dernier cas, le bonus total ne peut toutefois pas excéder le nombre d'unités placées sous son commandement hiérarchique direct et situées dans son rayon de commandement, i.e. à **5 UD** ou moins.

\* :  $1/2 = 1$  ;  $3/4 = 2$  ;  $5/6 = 3$

**Exemple** : tirer  $8d3 + 4$  pour une armée de huit unités commandée par un Général en Chef « supérieur », mais avec seulement quatre de ces unités soumises à son commandement direct.

On peut employer, par exemple, un d20 posé en vue et que l'on tourne au fur et à mesure pour mémoriser et indiquer en cours de jeu le nombre de PC restant disponibles.

Les éventuels PC inutilisés ne sont pas reportés d'un tour sur l'autre. Aucun PC n'est collecté consécutivement à l'élimination du général en chef ; un général subalterne peut par la suite prendre la relève, mais il sera forcément considéré comme « médiocre » en termes de jeu.

## Tour de jeu

Une couleur est attribuée à chaque camp (par exemple : **bleu** pour les Nordistes et **rouge** pour les Sudistes). En début de chaque tour, chaque joueur rassemble autant de jetons de sa couleur qu'il a d'unités sur la table.

Les jetons des deux camps sont mélangés dans un bol, puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité désignée au choix de l'un ou l'autre camp selon sa couleur.

Lorsqu'une unité est activée, on place simplement le jeton auprès de son point de référence, pour mémoire jusqu'en fin de tour. Si une unité est détruite avant d'avoir été activée, un jeton de la couleur correspondante est prélevé du bol et défaussé.

Le tour prend fin quand le bol est vide, et donc quand toutes les unités ont été activées.

## Activation

Désigner l'unité activée. Tirer **1d10** pour l'infanterie et la cavalerie, ou **1d6** pour l'artillerie ; l'unité est activée avec succès si le score obtenu est **inférieur ou égal** à sa VC, éventuellement modifiée par l'ajout de Points de Commandement (l'ajout de PC devant être annoncé avant de jeter le dé).



**Exemple :** il faut dépenser 6 PC pour activer avec succès à coup sûr une unité d'infanterie de VC 4.

Une unité activée avec succès peut effectuer une marche forcée et/ou initier un combat rapproché, ou tirer. En cas d'échec, l'unité peut juste effectuer un *mouvement basique*.

### Isolement

Aucun PC ne peut être dépensé pour une unité hors commandement, i.e. si aucun général de son camp n'est présent à 5 UD ou moins, ou à 1 UD ou moins si l'unité occupe un terrain défini comme *végétation dense*.

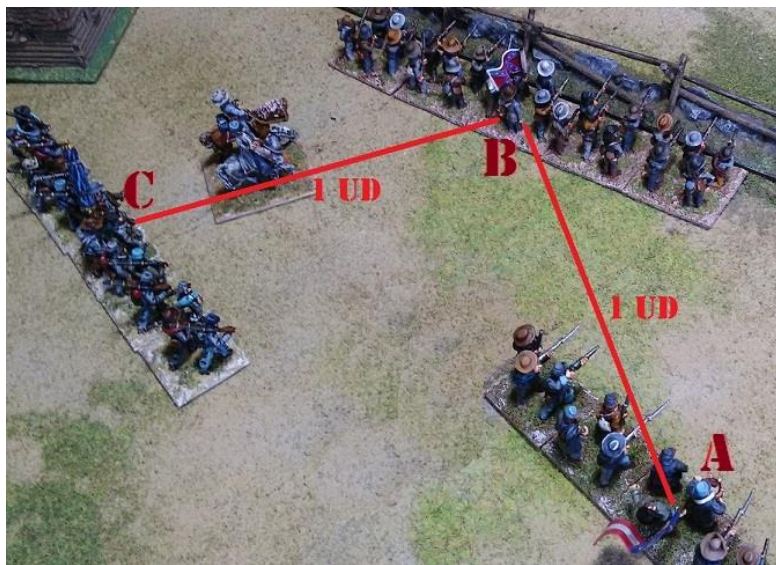
### Activation groupée

On peut activer ensemble plusieurs unités au contact formant une « chaîne », en effectuant un seul test collectif en prenant pour base la VC de la meilleure. Ces unités doivent toutefois appartenir à la même catégorie (infanterie/cavalerie/artillerie), et en cas d'échec au test, toutes en subissent la conséquence.

Procédure : lorsqu'un jeton de sa couleur est pioché, le joueur déclare effectuer une activation groupée et désigne les unités concernées. Pour le test, la VC de l'unité de référence est réduite d'un cran par unité subordonnée activée conjointement, sans toutefois pouvoir tomber à zéro, indépendamment d'un éventuel ajout de PC.

**Exemple :** au maximum, 3 unités peuvent être activées conjointement à une unité de VC 4.

Pour chaque unité subordonnée activée, un jeton de la couleur correspondante est pris du bol et lui est attribué. Les unités activées en groupe combattent individuellement dans l'ordre au choix du joueur, ou ensemble en cas d'*assaut soutenu* (voir plus loin).



Dans l'exemple ci-contre, le joueur déclare activer ensemble les unités A, B et C, en prenant pour base la VC (5) de l'unité B. Comme deux unités sont activées conjointement, sa VC tombe à 3 et le joueur devra donc dépenser sept PC pour que le groupe soit activé à coup sûr.

### Mouvements

#### Tableau des distances de mouvement

Catégorie :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie	1 UD	2 UD
Cavalerie	1 UD	4 UD
Artillerie	-	2 UD
Artillerie à cheval	-	3 UD

- Les unités activées peuvent être orientées librement en pivotant sur l'axe de leur point de référence, mais tout pivot ou mouvement autre qu'en avant de la *ligne de front* (voir *tirs*) consomme 1 UD du potentiel de mouvement et limite le déplacement à 1 UD.

- On ne peut pas, dans un même tour de jeu, à la fois pénétrer et quitter une zone de terrain défini comme *difficile*. Tout mouvement est limité à 1 UD à partir de ce type de terrain, et l'artillerie en est exclue par le fait.
- Le mouvement est bloqué en parvenant en zone de contrôle d'une unité amie ou ennemie (points de référence respectifs à 1 UD l'un de l'autre), et interdit d'une zone de contrôle ennemie vers une autre zone de contrôle ennemie.
- L'interpénétration de deux unités amies est possible (on considère que les intervalles le permettent), mais uniquement dans le respect de leurs zones de contrôle respectives, avant et après la manœuvre.

**Démonter/monter** : si elle est activée avec succès et si son mouvement n'excède pas 1 UD, une unité montée peut être considérée comme ayant démonté et agir comme tel : les figurines sont remplacées par leurs homologues démontées, ou bien l'unité est identifiée par un marqueur spécifique. L'unité est automatiquement considérée comme ayant remonté à partir du moment où elle est activée et effectue un mouvement **supérieur à 1 UD**.

### Tirs

Pour tirer, une unité doit être **immobile** ou en **mouvement basique**, et démontée s'il s'agit de cavalerie (la puissance de feu à distance de la cavalerie *montée* est considérée comme négligeable en termes de jeu).



La **Ligne de Tir** (LdT) est tracée et mesurée du point de référence de l'unité tirant à celui de l'unité ciblée, en avant de la ligne de front du tireur (i.e. la ligne imaginaire passant par le point de référence - le porte-drapeau - et perpendiculaire à l'axe d'orientation de l'unité).

- ✓ La LdT est coupée si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus d'1 UD de terrain masquant la vue, ou la zone de contrôle d'une tierce unité.

Le tir est permis par-dessus une unité amie seulement si une dénivellation du terrain l'autorise de manière incontestable, i.e. si le tireur ou sa cible surplombent l'unité intervenante.

**Procédure** : tirer **1d6** (réguliers/volontaires/vétérans) ou **1d8** (miliciens) par point de VC ; doubler le nombre de dés en cas de tir d'enfilade (LdT entièrement derrière la ligne de front de la cible) et/ou d'armes à répétition.

### Tableau des scores pour toucher :

	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5 UD
Infanterie RM	3 ou moins	2 ou 1	1	-	-
Infanterie SBM	4 ou moins	-	-	-	-
Cavalerie BLC	3 ou moins	1	-	-	-
Cavalerie SBC	2 ou 1	-	-	-	-
Artillerie SB	4 ou moins	3 ou moins	2 ou 1	1	-
Artillerie RB	3 ou moins	3 ou moins	2 ou 1	2 ou 1	1

Inf. RM : unité majoritairement équipée de fusils rayés

Inf. SBM : unité majoritairement équipée de fusils obsolètes

Cav. BLC : unité majoritairement équipée de carabines à tir rapide

Cav. SBC : unité majoritairement équipée de carabines obsolètes

Art. SB : unité majoritairement équipée de pièces à âmes lisses

Art. RB : unité majoritairement équipée de pièces rayées

## Paramètres tactiques de tirs

- Un score de **1** est un échec si la cible est à couvert,
- Un score de **1 ou 2** est un échec si la cible occupe un emplacement défini comme *couvert dense*, ou s'il s'agit de cavaliers démontés à couvert **et** équipés de BLC,
- Le score pour toucher est **augmenté d'un cran** si la cible est montée,
- Le score pour toucher est **réduit d'un cran** si le tireur est en *mouvement basique*,
- On ajoute **un dé** à la VC si l'unité tirant surplombe sa cible,
- La portée est **réduite d'un cran** pour l'artillerie à cheval,
- Le score pour toucher est **limité à 2** pour les tirs de contre batterie, ou à **1** si l'unité tirant a été déclarée investir des bâtiments situés dans le secteur occupé (infanterie uniquement, et au coût d'1UD du potentiel de mouvement).

Chaque touche réussie occasionne directement une perte (pas de test *to kill*).

## Combats rapprochés

Si elle a été activée avec succès et si elle n'a pas tiré, une unité d'infanterie ou de cavalerie peut initier un combat rapproché à l'encontre d'un adversaire au contact dans sa zone de front, même à l'issue d'une marche forcée.

Procédure : chaque joueur tire un dé par point de VC, idem *tirs*, et effectue la somme des scores inférieurs ou égaux à sa **valeur de combat rapproché (VCR)** :

- Infanterie **3**
- Cavalerie/artillerie **2**

Les joueurs comparent les totaux obtenus : l'unité qui réalise le score le plus faible subit un nombre de pertes égal au différentiel. En cas d'égalité, chaque unité subit une perte.



**Exemple** : l'unité X (infanterie) attaque l'unité Y (cavaliers démontés). L'unité X a quatre points de VC ; le joueur tire donc 4 dés et obtient 2, 1, 5 et 3, soit un total de 6 car seul le 5 est supérieur à sa VCR. L'unité Y a aussi 4 points de VC ; le joueur tire donc également 4 dés et obtient 5, 1, 3 et 2, soit un total de 3. L'unité Y perd le combat avec un différentiel de 3, et subit donc trois pertes.

## Paramètres tactiques de combats rapprochés

- La VCR est **réduite d'un cran** :
  - ✓ Par adversaire combattu durant le tour au-delà du premier,
  - ✓ Si l'unité occupe un terrain défini comme *difficile*.
- La VCR est **réduite à 1** (sans tenir compte d'aucun autre paramètre) si l'unité est de la cavalerie montée en terrain difficile ou combattant un adversaire à couvert.
- La VCR est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert ou surplombe son adversaire,
- La VCR est **augmentée de deux crans** pour des piétons défendant un emplacement défini comme *couvert dense*, ou en cas d'attaque à revers (i.e. si l'axe d'attaque reliant les deux points de référence est entièrement derrière la ligne de front de l'unité attaquée).

Quels que soient les modificateurs, la VCR est toujours de 1 minimum et de 5 au maximum.



## Répartition des pertes

- ✓ Les pertes impaires (1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup>, etc.) infligent chacune la perte d'une plaquette,
- ✓ Les pertes paires (2<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, etc.) infligent chacune un repli d'1 UD. S'il s'agit d'une unité d'artillerie, ou si le repli ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un autre adversaire, elle perd une autre plaquette à la place. Si le repli excède 1 UD, orienter l'unité dans l'axe du mouvement.

**Exemple :** l'unité Y qui a subi 3 pertes recule de 1 UD et perd 2 plaquettes.

Cette règle est systématique pour les combats rapprochés ; pour les pertes « paires » dues à un tir, le choix entre repli ou perte incombe au joueur qui commande l'unité.

## REGLES AVANCEES

### Assaut soutenu

Une unité qui initie un combat rapproché peut bénéficier du soutien d'unités amies elles-mêmes au contact de l'unité attaquée **ou** de l'attaquant, mais aux conditions suivantes :

- ✓ les unités en soutien doivent être activées conjointement à l'unité soutenue,
- ✓ leur nombre ne peut pas excéder 3 par unité soutenue,
- ✓ elles ne sont pas elles-mêmes au contact d'autres adversaires potentiels propres,
- ✓ l'unité adverse doit être située en avant de leur ligne de front.

Le joueur tire 1d6 par point de VC pour chaque unité en soutien, et ajoute **1** au total de l'unité soutenue pour chaque score obtenu **inférieur ou égal** à la VO de l'unité en soutien.

Toutefois, si l'unité soutenue est éliminée suite au combat, les éventuelles pertes excédantes sont reportées sur les unités en soutien et réparties au gré du joueur en défense.

### Tirs d'opportunité/en soutien

Si elle n'a pas encore été activée, une unité assaillie ou au contact d'une unité amie assaillie ou de l'assaillant peut tenter de tirer sur ce dernier **avant** résolution du combat rapproché.

L'unité doit pour cela tester comme pour une activation normale et est considérée comme activée même en cas d'échec (un jeton de la couleur idoine est consommé).



### Esquive

Si elle est plus rapide que son adversaire et n'a pas encore été activée, une unité assaillie peut tenter d'esquiver le combat rapproché en décrochant à marche forcée. L'unité doit pour cela tester, idem *tir d'opportunité*.

### Percée

Si son adversaire est détruit, ou s'il a reculé ou esquivé suite à un combat rapproché, une unité peut venir prendre sa place. S'il l'amène au contact d'un autre adversaire, le mouvement de percée peut déclencher un combat consécutif, mais seulement suite à une esquive, et seulement si l'unité n'a pas excédé sa distance maximale de déplacement.

### Cracks/Bleus

En cas d'égalité des scores lors d'un combat rapproché :

- une unité de cracks ne perd pas d'élément face à un adversaire standard ou bleus,
- une unité standard ne perd pas d'élément face à une unité de bleus,
- une unité de bleus recule d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si recul impossible) face à une unité de cracks.

## « Dashing »

Caractéristique spécifique à la cavalerie, ainsi qu'à certaines troupes de choc. En termes de jeu, l'unité bénéficie d'une VCR augmentée d'un cran si elle initie un combat rapproché à l'issue de son mouvement.

Si une unité de cavalerie *montée* est assaillie avant d'avoir été activée et si elle n'était pas déjà au contact d'un adversaire, le joueur peut déclarer une **contre charge** et lui faire bénéficier de ce modificateur en réussissant un test d'activation ; toutefois, l'unité est considérée comme activée même en cas d'échec, au même titre qu'un *tir d'opportunité* ou une *esquive*.

## Généraux

Chaque camp peut disposer de plusieurs généraux, représentant en principe les divisionnaires et les chefs de corps d'armée, dont un, désigné pour le jeu comme *général en chef*.

Les généraux sont caractérisés par leur autorité et par leur charisme :

- ✓ Le **contrôle**, gradué de 0 (médiocre) à 3 (exceptionnel), caractérise son aptitude et sa légitimité à être obéi ; il correspond à un bonus pour les tests d'activation venant s'ajouter à la VC d'une unité à laquelle il est attaché, et permettant d'augmenter le nombre d'unités subordonnées activées conjointement en cas d'activation groupée.
- ✓ Le **leadership en attaque** et le **leadership en défense**, tous deux gradués de 0 à 2, caractérisent l'aptitude du général à galvaniser ses troupes dans l'une ou l'autre de ces situations, et correspondent au nombre de dés rajouté au jet d'une unité à laquelle il est attaché, en cas de combat rapproché.

Un général situé en début de tour dans la ZdC d'une unité peut lui être déclaré **attaché** et l'accompagner dans son éventuel mouvement, auquel cas elle bénéficie des avantages relatifs à ses compétences. Toutefois, si cette unité subit un tir ou participe à un combat, le joueur teste avec 1d6 pour chaque score de « 6 » obtenu par l'adversaire (8 pour des miliciens), et le général est éliminé sur un 6 ; de plus, le général partage le sort de son unité si elle recule ou est anéantie. Enfin, si le général en chef est déclaré *attaché*, le calcul des PC s'effectue avec :

- 1d3 non modifié pour un général *supérieur*,
- 1d3 - 1 pour un général normal, ou
- 1d3 - 2 pour un général *médiocre*.

S'il ne participe à aucune action ou activation, il est considéré comme **détaché** et peut être déplacé lorsque le joueur le décide, dès que l'activation des unités a commencé.

Si le général en chef est *détaché* et s'il occupe indiscutablement une hauteur dominante du champ de bataille, le calcul de ses PC s'effectue avec 1 dé supplémentaire.

Un général *détaché* a une capacité de mouvement de 5 UD. S'il est pris pour cible d'un tir, un score de 1 est requis pour toucher, et une sauvegarde s'applique sur 5 ou moins en testant avec 1d6 pour chaque touche ; en cas d'échec, le général est éliminé.

Un général *détaché* qui se retrouve inopportunément en ZdC ennemie est capturé et éliminé.

## Protection linéaire

Les emplacements linéaires tels que les routes encaissées, les murs de pierres ou les retranchements constituent des zones de *couvert dense*, les bénéfices duquel pouvant s'appliquer aux unités dont la situation du point de référence et l'orientation attestent une protection indiscutable.

Traverser une protection linéaire implique toutefois une restriction de mouvement similaire à celle liée aux terrains difficiles ; en outre, le bénéfice du couvert ne s'applique pas en cas de tir d'enfilade ou d'attaque à revers.

## Routes

Dans le contexte d'une partie, les unités sont systématiquement considérées comme déployées en formations de combat, ce qui minimalise le rôle des axes de communication. Toutefois, si l'intégralité du mouvement d'une unité s'effectue sur route, sa mobilité peut être augmentée d'1UD, à condition de n'être à aucun moment au contact d'une ZdC ennemie ; de surcroît, la pénalité liée à une réorientation peut être ignorée dans ce même cas de figure.



## Scénario : Miller's Cornfield, 17 septembre 1862

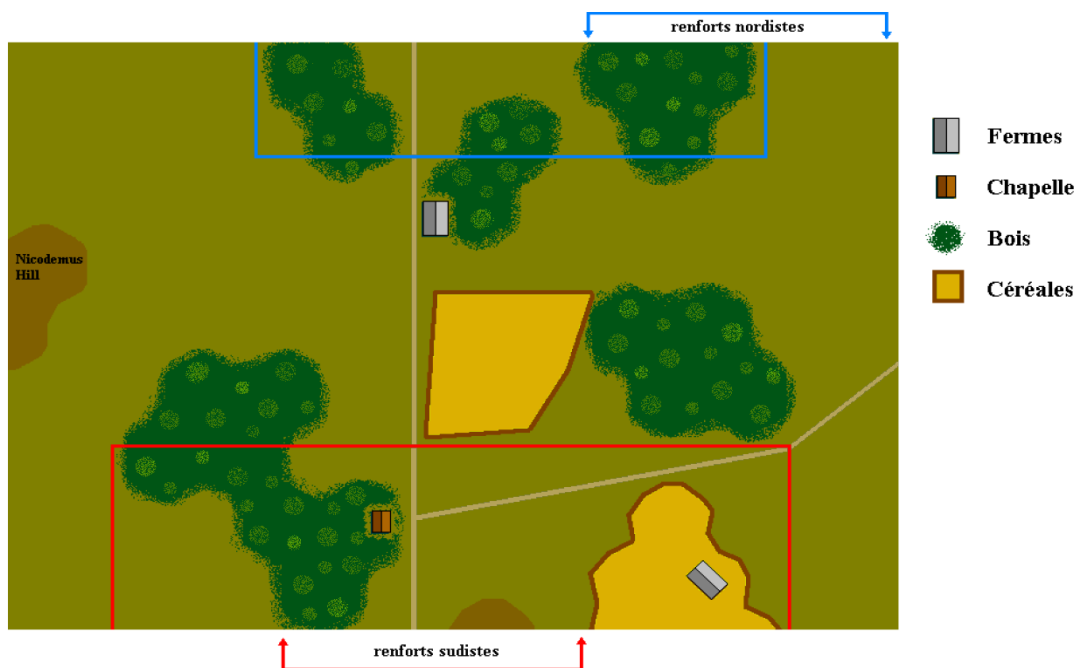


Table de jeu de 9 UD X 12 UD, placement simultané en « double aveugle ».

En **bleu** : zone de déploiement nordiste ; en **rouge** : zone de déploiement sudiste

Les zones de cultures hautes ne sont pas considérées comme *couvert*, mais elles coupent la LdT et sont traitées comme *terrain difficile*. Les zones de forêt sont considérées comme *couvert* et *terrain difficile*.

### Ordre de bataille Nordiste :

- Gal. Hooker (Général en Chef, Contrôle 2, Leadership en attaque 2, Leadership en défense 1)
- 1 unité d'infanterie, VC 4, Cracks, *dashing* (Iron Brigade)
- 6 unités d'infanterie, chacune à VC3
- 1 unité d'artillerie lisse à VC3
- Gal. Meade (Contrôle 1, Leadership en attaque 1, Leadership en défense 2)
- 3 unités d'infanterie, chacune à VC 4
- 1 unité d'artillerie rayée à VC3

Renforts :

- Gal. Mansfield (Contrôle 1, Leadership en attaque 1, Leadership en défense 1)
- 4 unités d'infanterie, chacune à VC3

### Ordre de bataille Sudiste :

- Gal. Jackson (Général en Chef, Contrôle 3, Leadership en attaque 1, Leadership en défense 2)
- 2 unités d'infanterie à VC2, Cracks (Stonewall Brigade/Louisiana Tigers)
- 4 unités d'infanterie, chacune à VC3
- 2 unités d'infanterie, chacune à VC2
- 1 unité d'artillerie lisse à VC3
- 1 unité d'artillerie rayée à VC3
- 1 unité d'artillerie lisse à cheval à VC2 (déployée sur Nicodemus Hill)

Renforts :

- Gal. Hood (Contrôle 1, Leadership en attaque 2, Leadership en défense 1)
- 1 unité d'infanterie à VC4, Cracks, *dashing* (Texas Brigade)
- 1 unité d'infanterie à VC3

Un joueur est vainqueur tant qu'il contrôle le champ de maïs et la chapelle ; c'est une victoire brillante s'il remplit ces conditions de victoire sans avoir eu recours à ses renforts.

S'il fait intervenir ses renforts, une victoire brillante peut alors être acquise seulement s'il détruit ou repousse hors table toutes les unités adverses.

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

## Tableau des distances de mouvement

Catégorie :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie	1 UD	2 UD
Cavalerie	1 UD	4 UD
Artillerie	-	1 UD
Artillerie à cheval	-	3 UD

## Tirs, tableau des scores pour toucher

	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5 UD
Infanterie RM	3 ou moins	2 ou 1	1	-	-
Infanterie SBM	4 ou moins	-	-	-	-
Cavalerie BLC	3 ou moins	1	-	-	-
Cavalerie SBC	2 ou 1	-	-	-	-
Artillerie SB	4 ou moins	3 ou moins	2 ou 1	1	-
Artillerie RB	3 ou moins	3 ou moins	2 ou 1	2 ou 1	1

- Un score de **1** est un échec si la cible est à couvert,
- Un score de **1 ou 2** est un échec si la cible occupe un emplacement défini comme *couvert dense*, ou s'il s'agit de cavaliers démontés à couvert **et** équipés de BLC,
- Le score pour toucher est **augmenté d'un cran** si la cible est montée,
- Le score pour toucher est **réduit d'un cran** si le tireur est en *mouvement basique*,
- On ajoute **un dé** à la VC si l'unité tirant surplombe sa cible,
- La portée est **réduite d'un cran** pour l'artillerie à cheval,
- Le score pour toucher est **limité à 2** pour les tirs de contre batterie, ou à **1** si le tireur a été déclaré occuper une zone de bâtiments (infanterie uniquement).

## Valeur de Combat Rapproché (VCR)

- Infanterie : **3**
- Cavalerie/artillerie : **2**
- La VCR est **réduite d'un cran** :
  - ✓ Par adversaire combattu durant le tour au-delà du premier,
  - ✓ Si l'unité occupe un terrain défini comme difficile.
- La VCR est **réduite à 1** (sans tenir compte d'aucun autre paramètre) si l'unité est de la cavalerie montée en terrain difficile ou combattant un adversaire à couvert.
- La VCR est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert ou surplombe son adversaire,
- La VCR est **augmentée de deux crans** pour des piétons défendant un emplacement défini comme *couvert dense* ou en cas d'attaque à revers.

