

FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE BILLY YANK 2013

Tests de réaction (1d6)

- ✓ Pour permettre à un régiment d'exécuter un **ordre différent**,
- ✓ Pour permettre à un régiment **engagé par le feu** d'exécuter un **mouvement**,
- ✓ Pour permettre à une unité **chargée** de tirer à **bout portant**,
- ✓ En cas de **poursuite** après une charge,
- ✓ En cas d'**interpénétration** de deux unités,
- ✓ Pour autoriser une **charge de cavalerie**.

Obtenir :

- **5** ou plus pour une unité de Bleus,
- **4** ou plus une unité Aguerrie,
- **3** ou plus pour des Vétérans

+ **1** si brigadier attaché à l'unité, ou **+2** s'il s'agit du divisionnaire

Modificateurs aux tests de moral

- + 1 pour une unité de Cracks,
- + 1 pour une unité de Vétérans,
- - 1 pour une unité de Bleus,
- - 2 si l'unité est Démoralisée,
- - 3 si l'unité est en Déroute,
- - 1 par élément perdu au combat,
- - 1 par section perdue au combat,
- - 2 si attaqué de flanc,
- - 3 si attaqué à revers,
- - 3 si l'unité est isolée,
- + 1 par flanc soutenu,
- + 1 si support arrière,
- +1 si l'unité est sous ordre Charger,
- + 1 ou + 2 si général attaché,
- + 1 si abri léger,
- + 2 si abri dense,
- + 3 si hors de vue de tout ennemi.

Modificateurs additionnels d'impact

- + 1 pour une unité déclarée baïonnette au canon,
- - 1 si l'unité est affectée par le « Rebel Yell »,
- - 1 si l'unité est en contrebas de l'adversaire,
- - 1 si l'unité est hésitante,
- - 1 si l'unité est en ordre dispersé,
- - 2 si elle est en colonne ou en désordre,
- - 3 si elle est en tirailleurs.

Table des mouvements (distances exprimées en pas)

	Sur route	Clair	Accidenté	Très accidenté
Ligne	-	8	5	2
Colonne/Ordre dispersé	12**	10	6	3
En tirailleurs/Déroute	-	12	8	4
Désorganisés	-	6	4	2
Artillerie*	20/16/12	10/8/6	5/4/3	-/-/-
Cav. Montée/Généraux	24**	16	8/4***	4/0***
* : légère/moyenne/lourde ** : en colonne seulement *** : si végétation haute				

Table des armes de petits calibres (portées effectives maximales exprimées en pas)

	Bout portant	Portée moyenne	Longue portée
Fusils rayés	2	5	10
Fusils lisses	2	5	-
Carabines rayées	2	5	7
Fusils de chasse	2	-	-

+ 1 par dé, si

- ✓ Unité équipée de BLR,
- ✓ Unité de vétérans,
- ✓ Unité de Sharpshooters,
- ✓ Tir à bout portant de fusils lisses,
- ✓ Appui sur protection linéaire,
- ✓ Feu de salve,
- ✓ Général attaché à l'unité,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Cible cavaliers montés.

Doubler le score obtenu si

- ✓ Tir à bout portant
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne
- ✓ Tir d'armes à répétition.

Diviser par deux le score obtenu si

- ✓ Tireurs désorganisés/tirailleurs,
- ✓ Tir à longue portée,

- 1 par dé, si

- ✓ Unité de bleus,
- ✓ Unité en ordre dispersé,
- ✓ Baïonnette au canon,
- ✓ Unité ajustant sa formation,
- ✓ Cible en ordre dispersé,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible équipée de BLR ou de RR.

- ✓ Tireurs en mouvement,
- ✓ Tireurs démoralisés ou hésitants,
- ✓ Tireurs cavaliers montés,
- ✓ Tireurs à court de munitions,
- ✓ Cible tirailleurs/batterie déployée,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Cible effectuant un repli.

Table des tirs d'artillerie (portées exprimées en pas)

Type de pièce :	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5	zone 6
6 livres	3	6	9	12	15	18
12 livres/24 livres lisses	4	8	12	16	20	24
3" ou 10/12 livres rayés	6	12	18	24	30	36
20/24 livres rayés	8	16	24	32	40	48

+ 1 par dé si

- ✓ Artillerie lourde,
- ✓ Artilleurs vétérans,
- ✓ Canons lisses à portée de mitraille.

- 1 par dé si

- ✓ Artillerie légère,
- ✓ Cible en surplomb,
- ✓ Cible en ordre dispersé,
- ✓ Cible en contrebas en zone 1,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible en mouvement,
- ✓ Canons lisses en contre-batterie.

Doubler le total obtenu si

- ✓ Tir de boîte à mitraille,
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne

Diviser par deux le total obtenu si

- ✓ Batterie manœuvrant,
- ✓ Artilleurs démoralisés ou hésitants,
- ✓ Cible tirailleurs/batterie déployée,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Tir au jugé (sur ordre R),
- ✓ Tir indirect sans LdV.