

## FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE POUR BRAVES BATAILLONS

### Score Basique d'Activation :

- ✓ 9 pour une unité de **médiocre valeur**,
- ✓ 8 pour une unité de **réserve**,
- ✓ 7 pour une unité de **deuxième Ligne** ou assimilée,
- ✓ 6 pour une unité de **première Ligne**,
- ✓ 5 pour une unité d'**élite** ou de vétérans.

+ 1 point pour les unités en formation étendue et par PF perdu au combat depuis le début du jeu

### TIRS :

- **1 d10 par PF** (infanterie en formation étendue, ou en forêt ou en agglomération ; artillerie lisse, ou pièces rayées en bronze à plus de 3 UD)
- **2 d10 par PF** (infanterie en ordre serré, ou pièces rayées en bronze à 3 UD ou moins, ou pièces en acier à chargement par la bouche)
- **2 [d10 + 1] par PF** (canons en acier à chargement par la culasse)
- **3 d10 par PF** (batteries avec mitrailleuses et à 3 UD ou moins, ou pièces lisses à 1 UD)

TYPE DE CIBLE :	To Hit :
Cavalerie, ou infanterie en colonne de bataillons :	3 ou +
Infanterie en ordre serré :	4 ou +
Artillerie attelée ou ciblée en contre-batterie :	4 ou +
Infanterie en formation étendue, ou artillerie déployée :	5 ou +
Infanterie à couvert :	5 ou +
Infanterie en formation étendue et à couvert :	6 ou +
Infanterie retranchée :	7 ou +

### MODIFICATEURS CUMULATIFS AU SCORE POUR TOUCHER :

- + 1 si l'unité ciblée est de l'**infanterie en position**
- + 1 si **second tir successif** durant une même activation (infanterie seulement)
- + 1 si **tir de réglage** d'artillerie
- + 1 si **cible à plus de 1 UD** (tir de fusils Chassepot ou Werder)
- + 1 si **cible à 5 UD** ou plus (tir d'artillerie)
- + 1 si l'unité ciblée n'est pas l'adversaire le plus proche en vue
- + 1 si **tireurs médiocres**
- 1 si **tireurs émérites** (Jägers, Chasseurs à pied, Rifles)
- 1 si le tireur surplombe l'unité ciblée

### TABLEAU RECAPITULATIF DES TIRS (indications en nombre de dés par PF)

- ❖ **un seul dé** au lieu de deux pour les unités d'infanterie en **formation étendue**
- ❖ **une seule action de tir par tour** pour les **fusils** à chargement par la bouche

PORTEE :	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5 UD	6 UD
Fusils d'infanterie lisses	2d8	-	-	-	-	-
Fusils d'infanterie rayés	2d10	-	-	-	-	-
Fusils Chassepot ou Werder	2d10	2d10	-	-	-	-
Artillerie de campagne lisse	3d10	1d10	-	-	-	-
Artillerie lourde lisse	3d10	1d10	1d10	-	-	-
Mitrailleuses	3d10	3d10	3d10	-	-	-
Artillerie légère rayée bronze ML*	2d10	2d10	2d10	1d10	-	-
Artillerie légère rayée acier ML	2d10	2d10	2d10	2d10	2d10	-
Artillerie lourde rayée bronze ML	2d10	2d10	2d10	1d10	1d10	-
Artillerie rayée acier ML	2d10	2d10	2d10	2d10	2d10	2d10
Artillerie légère rayée acier BL**	2d10+1	2d10+1	2d10+1	2d10+1	2d10+1	-
Artillerie rayée acier BL	2d10+1	2d10+1	2d10+1	2d10+1	2d10+1	2d10+1

\* : chargement par la bouche

\*\* : chargement par la culasse