

TABLE DES TERRAINS (TDT) • TERRAIN EFFECTS CHART (TEC)

Type de terrain Terrain type	Général General	Infanterie Infantry	Cavalerie Cavalry	Artillerie Artillery	Tir [a] Fire [a]	Choc [a] Shock [a]
Clair • Clear	1	1	1	2	PE	+1
Difficile / Coupé / Lac asséché / Vigne Difficult / Rough / Dry lake / Vineyard	1	1	2	2	PE	PE [e]
Vergers / Palmeraie • Orchard / Palm	1	1	3	3	PE	-1 [e]
Bois • Woods	2	2	3	3	-1	-1 [e]
Marais/Rizière/Etang gelé* • Marsh/Rice field/Frozen pond*	2	2	3	NA	PE	-2 [e]
Rivière/Lac/Mer • River/Lake/Sea	NA	NA	NA	NA	PE	NA
Ville/Village/Ruines • Town/Village/Ruins	1	2	3	3	-2	-1 [b] [e]
Château • Castle	2	2	2	2	-2	-3 [b] [e]
Route [c] • Road [c]	1/2	1	1	1	UAT	UAT
Chemin [c] • Trail [c]	1/2	1	1	2	UAT	UAT
Pont / Ponton installé • Bridge/Deployed pontoon	0	0	0	0	PE	-3[e][h]
Ruisseau/Canal/Gué • Stream/Canal/Ford	0	+1	+1	+2	PE	-1
+1 niveau de terrain • +1 Terrain level	+1	+1	+1	+1	-1[f]	-1
+2 niveaux de terrain ou plus • +2 Terrain levels or more	+1	+1	+2	NA	-1[f]	-2
-1 niveau de terrain • -1 Terrain level	0	0	0	+1	PE	+1
-2 niveaux de terrain ou plus • -2 Terrain levels or more	0	0	+1	NA	-1[f]	+1
Crête • Crest	0	0	0	0	NA [f]	PE [e]
Pente • Slope	0	0	+1	NA[c]	PE	-1 [e]
Pente raide [i] • Steep slope [i]	+1	+1D	NA[c]	NA[c]	NA [f]	-2 [e]
Redoute / Mur • Redoubt / Wall	+1	+1	+2	+3D	-1/ PE [g]	-2/-1 [e][g]
Fortification • Fortification	+2	+2	NA	NA	-2/ PE [g]	-3/-1 [e][g]
Hex. unité amie • Friendly unit's hex	0	+1	+1	+1	PE	PE
Quitter une ZdC [d] • Leaving a ZoC [d]	0	+1	+1	+1	PE	PE

* : voir aussi les règles spécifiques d'Austerlitz, Eylau et La Bérézina

UAT = utiliser l'autre terrain de l'hex PE = pas d'effet NA = non autorisé
D = mise en désordre automatique

[a] S'applique pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un choc, d'une charge ou d'un tir.

[b] Les unités, dans ces hex., ont 6 hex. de front et sont pénalisées d'un -1 lorsqu'elles attaquent. Les unités de cavalerie situées dans ces hex. font bénéficier le joueur adverse d'un MD de +2 à la place du MD de choc lié au terrain, s'il les attaque avec au moins une unité d'infanterie.

[c] Routes et chemins annulent le coût supplémentaire lié au franchissement d'un ruisseau, d'une redoute/mur ou d'une fortification, d'un changement de niveau. Le surcoût lié aux pentes ou pentes raides n'est pas annulé, seul le D pour pente raide est ignoré. Les routes et les chemins permettent aux unités de cavalerie de franchir les pentes raides et aux unités d'artillerie de franchir les pentes et les pentes raides. Les NA de la Table des Terrains sont alors ignorés et un surcoût de 2 est pris en compte. Attention, une unité ne peut pas bénéficier du mouvement sur route ou chemin lorsqu'elle se place adjacente à une unité ennemie (voir 4.3.1).

[d] Les unités en désordre dépensent (+1) point de mouvement pour entrer en ZdC ennemie.

[e] Mouvement de charge et Charge de cavalerie impossibles depuis, au travers et vers ce type ou bord d'hex.

[f] En cas de tir vers un hexagone adjacent. Se référer aux règles de lignes de vue, sinon (7.4).

[g] Le premier chiffre concerne une attaque de l'extérieur vers l'intérieur et le second l'inverse. Non cumulable avec les modificateurs dus à l'hex. intérieur, dans un sens comme dans l'autre (ex : ville - vers l'intérieur - ou hex. concernés par [b] - vers l'extérieur -).

[h] Ce modificateur n'est pris en compte que si le pont enjambe une rivière. Il est ignoré si le pont traverse un ruisseau.

[i] Si une pente raide est située entre deux hex. ayant une différence de 3 niveaux ou plus, le bord d'hex. est infranchissable et le choc est également interdit.

* : See also specific rules of Austerlitz, Eylau and The Berezina.

UAT = Use other terrain in hex PE = No Effect NA = Not Allowed
D = Automatic Disorder

[a] Applies to a unit in this type of terrain, target of a shock attack, charge or fire.

[b] Units in these hexes have 6 front hexes and are penalized with a -1 DRM when they attack. Cavalry units in these hexes provide a DRM of +2 instead of the terrain's shock DRM to enemy units that shock attack them (but only if the attackers include at least one infantry unit).

[c] Roads and trails avoid the extra cost for crossing a stream, redoubt/wall or a fortification, and avoid the extra costs for level changes. The costs of slopes and steep slopes cannot be avoided but the D result for a steep slope is disregarded. Roads and trails allow cavalry units to cross steep slopes and artillery units to cross slopes and steep slopes. The NA on the Terrain Effects Chart is ignored and an additional 2 is added to the movement cost of the terrain. Please note: a unit cannot use road or trail movement when moving adjacent to an enemy unit (see 4.3.1).

[d] Disordered units pay +1 MP to enter an enemy ZoC.

[e] Charge movement and cavalry charge forbidden from, through or against this type of hexside.

[f] In case of fire at close range (one hex). See Line of Sight rules otherwise (7.4).

[g] The first figure is for units attacking into such a hex, the second for the units attacking out. A modifier for the terrain in the redoubt/fortification or of the attacking hex cannot be combined with the redoubt/fortification modifier.

[h] This modifier is taken into account only if the bridge spans a river. It is ignored if the bridge crosses a stream.

[i] If a steep slope is located between two hexes whose elevation differs by 3 levels, the hexside is impassable and shock is also prohibited.

JOURS DE GLOIRE - TABLES

© VaeVictis - Cérigo Editions 2017

DIE ROLL MODIFIERS FOR SHOCK OR CHARGE

Type	Modifier	Effect
Odds	Odds ratio (8.6)	See Odds Table
Cohesion	Difference between the best cohesion rating among attacking units and best cohesion rating among defending units (8.6)	Cohesion of best att. - cohesion of best def.
Terrain	Terrain of defender, hexside, and unit having 6 front hexes	See the TEC & [b]
Routed	Defender routed (not cumulative with the 2 following modifiers)	+2
	Defender attacked from one of its rear hexes	+2
	Defender attacked from a front hex AND at least one of its rear hexes (not cumulative with the preceding case)	+3*
Position	Remember: attacking units must be adjacent to each other	
	Attacker has one of its rear hexes located in a front hex of one or more adjacent enemy infantry or cavalry units not participating in the combat (cumulative with the two preceding cases)	-1
Cavalry Shock	Cavalry shock (without charging)	-2
	Charge with at least one unit of heavy cavalry (L on unit)	+3
	Charge by non-heavy cavalry	+1
Charge & Square	Cavalry charge against a square (charge bonus is lost), takes effect even if the charge is combined with an attack by inf.	-2
	Infantry alone attacking a square	+1

* : The + 3 applies only in the case of a « front/rear » or « rear/front » (« front/front » does not provide a modifier, while « rear/rear » provides + 2).

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ DE CHOC OU CHARGE

Type	Modificateur	Valeur
Force	Rapports de force (8.6)	Voir table des ratios
Cohésion	Différentiel de cohésion entre les unités de plus grande valeur de cohésion de l'attaquant et du défenseur (8.6)	Cohésion du meilleur att. - cohésion du meilleur déf.
Terrain	Terrain du défenseur, coté d'hex. et unité ayant 6 hex. de front	Voir TDT et [b]
Déroute	Défenseur en déroute (non cumulable avec les 2 MD suivants)	+2
	Défenseur attaqué depuis un de ses hex. d'arrière	+2
	Défenseur attaqué depuis un hex. de front ET au moins un de ses hex. d'arrière (non cumulable avec le cas précédent)	+3*
Position	Rappel : les unités attaquantes doivent être adjacentes	
	Attaque en ayant un de ses hex. d'arrière situé dans un hex. de front d'une ou plusieurs unités ennemies adjacentes ne participant pas au combat (cumulable avec les deux cas précédents)	-1
Choc de cavalerie	Choc de cavalerie (sans charger)	-2
	Charge avec au moins une unité de cavalerie lourde	+3
	Charge de cavalerie non lourde	+1
Charge & Carré	Charge de cavalerie contre un carré (supprime le bonus de charge), valable même si la charge est combinée avec une attaque d'infanterie	-2
	Infanterie seule contre un carré	+1

* : ce + 3 s'applique uniquement dans les cas « front/arrière » ou « arrière/front » (« front/front » ne donne pas de modificateur, « arrière/arrière » donne + 2).

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ POUR LES TIRS D'ARTILLERIE • DIE ROLL MODIFIERS FOR ARTILLERY FIRE

Type	Modificateur	Situation	Valeur
Tireur Firer	Tir d'une artillerie	Artillery fire	+ PF • SP
	Tir combiné de 2 unités d'artillerie de la même formation empilées dans le même hex.	Combined fire from 2 artillery units of the same formation stacked in the same hex	+2
	Tireur ayant six hex. de front (carré/ville/village)	Firer with six front hexes (square/town/village)	-1
	Tir de réaction (voir 8.3) ou de contre-batterie (voir 7.1)	Reaction fire (8.3) or counter-battery fire (7.1)	-1
Cible Target	Terrain de la cible et coté d'hex.	Terrain of the target hex and hexside	cf • see terrains
	Cible groupée : 2 unités ou plus, hors artillerie, dans l'hex.	Massed target: 2 or more units, other than artillery, in the hex	+1*
	Cible formée en carré	Target in square formation	+1
Portée Range	Tir à bout portant	Fire at point-blank range (adjacent)	+1
	Tir à portée efficace	Fire at efficient range (the top left number)	0
	Tir à longue portée, pour chaque hex. au-delà de la portée efficace	Fire at long-range, for each hex beyond the efficient range	-2

* = sauf si tir de réaction ou de contre batterie. • except if Reaction or Counter-battery fire.

SHOCK AND CHARGE TABLE

Mod. DR	Defender	Attacker
10 +	1 + D	Breakthrough (8.7) or Pursuit (9.5)
5 to 9	1 + CT	Pursuit (9.5)
0 to 4	<i>Pursuit if Counter-charge and recoil or retreat of the attacker (9.4 and 9.5)</i>	D + CT/1
< 0	Counter-shock (8.7) or Pursuit (9.5)	D + CT/1

1 = recoil one hex. / D = Disordered
 CT = Cohesion Test; if failed: D / R = Rout
 CT/1 = Cohesion Test; if failed: Recoil one hex.
Portions in italics refer only to cavalry

TABLE DES RATIOS • ODDS TABLE

Rapports de force Odds	Modificateur au dé Die modifier
4/1 +	+4
3/1	+3
2/1	+2
1.5/1	+1
1/1	0
1/1.5	-1
1/2	-2
1/3	-3
1/4 -	-4

TABLE DE TIR • FIRE TABLE

Résultat du dé modifié Modified Die Roll	Effet sur la cible Effect on Target
15 +	R
13 → 14	D
9 → 12	TdC • CT

TABLE DE CHOC ET CHARGE

Jet modifié	Défenseur	Attaquant
10 +	1 + D	Choc de rupture (8.7) ou Pursuite (9.5)
5 à 9	1 + TdC	Poursuite (9.5)
0 à 4	<i>Poursuite si contre-charge et recul ou retraite de l'attaquant (9.4 et 9.5)</i>	D + TdC/1
< 0	Contre choc (8.7) ou Pursuite (9.5)	D + TdC/1

1 = recul d'un hex. / D = mise en désordre
 TdC = test de cohésion, si échec D / R = déroute
 TdC/1 = test de cohésion, si échec recul d'un hex.
Les mentions en italique ne concernent que la cavalerie