



Version optionnelle des règles pour Orël et Tsaritsyne 1919

0. Introduction

« Orël 1919 » (Vae Victis n°75) et « Tsaritsyne 1919 » (Canons en Cartons) sont deux jeux de la même série traitant de batailles cruciales de la guerre civile russe.

Un troisième jeu (à paraître), intitulé « L'Octobre Blanc », permettra de jouer l'offensive Blanche contre Petrograd en octobre 1919. Ce jeu utilise des règles différentes des deux premiers opus, plus légères sur tous les aspects, sans trop perdre en précision.

Le présent kit d'adaptation propose de jouer à « Orël 1919 » et « Tsaritsyne 1919 » en utilisant certaines de ces nouvelles règles, notamment celles sur le combat (à noter que le livret de T19 propose déjà certains amendements pour jouer à O19). Le système de « L'Octobre Blanc » ne peut pas être transposé intégralement à ces deux batailles. La transposition est toutefois suffisante pour offrir un style de simulation différent, sans remettre en cause l'historicité et l'équilibre des batailles simulées.

La mention « cf O19 ou T19 » dans le texte ci-dessous signifie que le kit d'adaptation ne propose pas de changements par rapport aux règles d'origine d'O19 ou T19 (soit que « L'Octobre Blanc » utilise les mêmes règles, soit que la transposition de ses règles ne soit pas possible ou souhaitable).

Les « Notes Oct. Blanc » décrivent brièvement le système utilisé dans le prochain jeu.

Bon jeu !

Notes :

1) Editeurs
- « Orël 1919 » est encore disponible auprès de <http://vaevictis.histoireetcollections.com/>
- « Tsaritsyne 1919 » est encore disponible auprès de <http://pagesperso-orange.fr/jours.de.gloire/CeC.htm>

2) Pour les questions sur les règles :
Les forums www.strategikon.info/ ou <http://estafette.forums-actifs.net>

1. Présentation

1.1 Les pions

Les pions de O19 et T19 peuvent être utilisés tels quels dans la nouvelle version.

Les bonus d'Assaut des trains blindés sont toutefois à ignorer.

1.2 Définitions

cf O19 ou T19.

2. Séquence de jeu

cf O19 ou T19.

Note Oct. Blanc : la séquence de jeu est radicalement différente (les combats peuvent notamment avoir lieu avant les mouvements). Système non transposable.

3. Les dépôts de ravitaillement

cf O19 ou T19.

Note Oct. Blanc : il n'y a pas de dépôts ; système non transposable (pour une question d'historicité des contraintes en ravitaillement dans O19 et T19).

4. Recrutement

cf O19 ou T19.

Note Oct. Blanc : le système est sensiblement le même.

5. Commandement

Les règles de commandement deviennent optionnelles pour O19 (elles le sont déjà dans T19). Seule la prise en compte des différentes formations dans la coordination des attaques et des soutiens est obligatoire (cf 8.6) ; à cet égard, le paragraphe 5.1 doit cependant être lu pour la compréhension de ces contraintes de coordination.

Les Evènements affectant le commandement sont par contre joués (unités devenant « Non commandées ») sauf pour l'évènement « Initiative personnelle » (O19) qui est ignoré.

Dans O19 il faut également vérifier dans certains cas la chaîne de commandement pour éviter les raids en profondeur d'unités isolées : voir règle 5.3., deuxième paragraphe :

- une unité NC ne peut pas volontairement se placer hors de portée d'un Dépôt ; si elle se retrouve déjà hors de portée d'un Dépôt, elle doit se déplacer vers le dépôt le plus proche à sa phase de mouvement (jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau à portée).

Note Oct. Blanc : le commandement est géré par des pions Quartiers Généraux. Système non transposable.

6. Evènements (optionnel)

cf O19 ou T19 sauf :

Discours enflammé (C)

Effet : lors d'un combat au choix (attaque ou défense), pour les unités amies : +1 à la Qualité dominante lue en ligne dans la TRC (voir 8.8 ci-dessous).

Tcheka (C)

Effet (séq. de combat) : toutes les unités d'un combat (en attaque ou en défense) ont +1 à la Qualité dominante lue en ligne dans la TRC (voir 8.8 ci-dessous).

Note Oct. Blanc : évènements nouveaux, propres à la bataille (complots à Petrograd, raid d'Eivengren, hésitations de la Royal Navy, etc).

7. Mouvement et actions spéciales

cf O19 ou T19 sauf :

- pénétrer dans une ZOC ennemie en quittant un hex libre de tels ZOC coûte +1 PM (et non plus +1 PM pour quitter une ZOC).

- (passage de ZOC et annulation des ZOC : cf O19 ou T19).

Note Oct. Blanc : il n'y a pas de « postures de fin de mouvement » ni ce coûts en PM pour le lancement d'une attaque. Système non transposable (il faudrait modifier la valeur de mouvement sur les pions O19 et T19)

8. Combats

8.1 Séquence de la phase de combat

- changement optionnel : supprimer la possibilité de contre-batterie dans O19 (ignorer 8.4 dans O19). A garder dans T19.
- ignorer les tests de Coordination des soutiens (cf 8.6.2 ci-dessous).
- il n'y a plus de tests de Combativité, on passe directement au combat.

La nouvelle séquence de combat est la suivante :

I. Munitions et actions de l'Artillerie : cf O19 ou T19

Note Oct. Blanc : les deux camps vérifient classiquement pour leurs unités l'existence d'une ligne de ravitaillement valide. De plus, les Blancs ont un stock limité de munitions (indiqué sur un compteur), dont l'utilisation leur permet d'agir sans malus en attaque.

II. Combat

- 1) **Repli** volontaire avant combat (joueur passif).
- 2) les deux joueurs :
 - Intervention des **soutiens** (sans tests de Coordination)
 - Détermination des charges de **cavalerie**
- 3) Résolution de l'**Attaque** et application des résultats
- 4) Résolution éventuelle des **avances et poursuites**

8.2 Ravitaillement en munitions

cf O19 ou T19

Note Oct. Blanc : cf note dans 8.1 ci-dessus.

8.3 Pilonnage

cf O19 ou T19

Note Oct. Blanc : le système est une synthèse de ceux d'O19 et T19.

8.4 Tirs de contre-batterie

cf O19 ou T19
Devient optionnel dans O19.

Note Oct. Blanc : pas de contre-batterie (par simplification).

8.5 Repli volontaire avant combat

cf O19 ou T19

Note Oct. Blanc : le système n'utilise pas de jet de dé.

8.5.1 La Retraite

cf O19 ou T19 sauf :

Retraite en ZOC :
- Si une pile d'unités en retraite n'a pas d'autres choix que de se déplacer en ZOC, elle subit 1 perte (choix de l'unité à son propriétaire, véhicule compris).
Exceptions :
a) Cavalerie ou artillerie à cheval ou autoblindeée reculant dans la ZOC d'une unité d'Infanterie ou d'Artillerie : pas d'effet.
b) un train blindé reculant dans une ZOC ennemie ne subit pas d'effet.

8.6 La coordination des attaques et des soutiens

Note Oct. Blanc : la coordination est gérée par l'usage des QG.

8.6.1. Coordination des attaques

cf O19 ou T19

8.6.2. L'Artillerie en soutien offensif ou défensif

cf O19 ou T19 notamment pour les contraintes de formation mais aucun test de coordination n'est nécessaire (réussite automatique). La valeur des soutiens d'une Attaque Rapide est toutefois divisée par deux.

8.6.3. L'Artillerie et la coordination des Pilonnages/Contrebatteries (T19 seulement)

cf T19 (applicable à O19, permet de cumuler les valeurs de Feu pour un seul tir global).

8.7 Tests de Combativité

Ignorez la phase des tests de combativité.

Note Oct. Blanc : la notion de combativité est directement intégrée dans la table de combat avec la prise en compte du moral des unités impliquées.

8.7.3. La Déroute

Elle peut avoir lieu après une Attaque (cf ci-dessous).

A) Effets : cf O19 ou T19 sauf :

Déroute en ZOC :

- Si une pile d'unités en Déroute n'a pas d'autres choix que de se déplacer en ZOC, elle subit 2 pertes (choix des unités à son propriétaire, véhicules compris).

Exceptions :

- a) Cavalerie ou artillerie à cheval ou autoblindeée reculant dans la ZOC d'une unité d'Infanterie ou d'Artillerie : pas d'effet.
- b) un train blindé reculant dans une ZOC ennemie ne subit pas d'effet.

B) Déroute sur des unités tierces (panique !) (T19 seulement) : cf T19.

C) Ralliement : cf O19 ou T19

8.8 Assaut (Attaque)

L'Assaut est remplacé par le terme d'Attaque pour éviter toute confusion entre les deux systèmes.

Voici donc le nouveau système de combat (et voir la nouvelle table de résolution des combats - TRC) :

1. Règles générales

L'attaquant lance 2d6, applique des modificateurs, et consulte le score final dans la colonne correspondante de la TRC. Si le score final est supérieur à 7, l'attaquant est victorieux, sinon c'est le défenseur. A chaque score correspond une colonne affichant le résultat pour le défenseur, et une colonne pour le résultat de l'attaquant. Chaque joueur croise ensuite le résultat de sa colonne avec la Qualité dominante de ses unités de combat engagées.

Modificateurs aux dés (voir TRC)

Précisions sur quelques modificateurs :

- ratio de combat : l'attaquant fait la somme des valeurs de combat de ses unités (dont ses soutiens), éventuellement modifiées (voir TRC). Le défenseur fait de même et on divise la valeur totale de l'attaquant par celle du défenseur.
- Différentiel des Qualités dominantes : l'attaquant soustrait à la Qualité dominante de ses unités de combat celle du défenseur.
- +1/-1 si l'attaquant a plus/moins de soutiens comptés en valeurs de Feu (et de bombardement des avions). Note : l'Artillerie intégrée (O19) vaut comme 1 point de soutien

supplémentaire pour la détermination de ce bonus (et le point de valeur supplémentaire est déjà compté dans la valeur de combat du pion).

- +2 pour encerclement si une attaque provient soit de 2 hexs diamétralement opposés, soit de 3 hexs non adjacents entre eux, soit de 4 hexs ou plus. Tous les hexs attaquants doivent avoir **au moins 2 PE**.

- +1 si *charge* d'au moins 2 PE de cavalerie en terrain clair sans cavalerie Q5+ adverse

Charges de cavalerie : conditions : cf O19 ou T19.

Note Oct. Blanc : il n'y a pas de concept de « charges ».

- terrain : Si au sein d'un hex plusieurs types de terrain sont représentés (bourg, bois, etc), seul le meilleur modificateur est pris en compte. De même pour le terrain de bord d'hex (rivières, pentes, etc), seul le meilleur est pris en compte. Par contre les modificateurs de bord d'hex sont cumulables avec les modificateurs liés au terrain contenu dans l'hex.

- Tranchées et combat : cf T19

- Artilleries seules : des unités d'Artillerie seules en défense (ou empiilées uniquement avec des chars ou AB) utilisent la moitié de leur valeur de Feu totale comme valeur de combat. Cette demi-valeur compte dans la détermination de la supériorité des soutiens. Si ces artilleries sont EM (O19 ou T19) ou en Déroute, elles sont automatiquement éliminées par l'attaque.

Modificateur à la Qualité dominante lue en ligne dans le tableau :

- une ligne vers le bas pour les piles en situation d'encerclement (cf « +2 pour encerclement » ci-dessus) (même si les unités de combat adverses adjacentes n'attaquent pas toutes).

2. Lecture des résultats

Le perdant commence par appliquer les résultats de sa case, qui sont appliqués dans l'ordre de leur inscription. Puis l'attaquant fait de même.

La signification de chaque résultat est expliquée sous la TRC mais voici quelques précisions :

- pertes obligatoires : ce sont les pertes minimums à subir. +1 perte obligatoire par camp si les deux camps ont au moins 6 PE d'unités de combat engagés chacun. Ne compter les PE des unités d'Artillerie que si elles sont seules dans l'hex attaqué (ou avec des chars ou AB).

- D1, D2 dans une colonne « Défenseur »: indique que le défenseur peut choisir pour lui-même la répartition du chiffre entre pertes et hexs de retraite. Ex : pour D2 : 2 pertes et aucune retraite, ou 1 perte et 1 hex de retraite, ou 0 perte et 2 hexs de retraite.

- D1, D2 dans une colonne « Attaquant » : le défenseur choisit la répartition *pour l'attaquant*, de la même manière que ci-dessus.

- A1, A2 (toujours colonne « Attaquant ») : l'attaquant choisit pour lui-même la répartition perte(s)/recul.

Remarque : des unités peuvent être amenées à retraiter deux fois : une fois par décision du défenseur, puis une fois par décision de l'attaquant. Ces retraitements sont cumulatives.

A) les Pertes

1) Attribution des pertes :

- Les Pertes sont attribuées une par une aux unités : aucune unité ne peut se voir attribuer une seconde perte avant que toutes les autres n'en aient subi au moins une. Si le nombre d'unités présentes est inférieur au chiffre de Pertes, la distribution des Pertes se poursuit en revenant à la 1^{ère} unité.

- La 1^{ère} perte doit être prise en priorité sur une unité de Qualité dominante ou une unité de cavalerie ou une unité en Déroute. Les pertes suivantes sont attribuées au choix du joueur victime dans le respect de la règle du point précédent.

- Si le nombre de Pertes obligatoires est supérieur au nombre de PE disponibles chez les unités participantes d'un camp, les Pertes

obligatoires de l'autre camp sont réduites de la différence (Ex : le défenseur a 2 PE mais subit 3 Pertes obligatoires : les Pertes obligatoires de son adversaire seront réduites de 3 – 2 = 1).

- Si **toutes** les unités de combat et d'artillerie adverses sont détruites, le vainqueur du combat peut enregistrer 1 **Prisonnier** par unité détruite.

2) Les marqueurs « Pertes »

Pour indiquer la réduction du nombre de PE de l'unité touchée on place un marqueur Perte sous son pion, ou on la retourne sur son côté verso (face réduite) si le nombre de PE perdu est suffisant. On oriente le bord du marqueur indiquant le nombre de PE perdus vers le « haut » du pion. Si des Pertes supplémentaires sont subies, le marqueur est pivoté pour indiquer la nouvelle réduction en PE.

Chaque niveau de perte indiqué sur le marqueur diminue la valeur de combat de l'unité de 1.

Note Oct. Blanc : les marqueurs pertes sont plus rares ; il y a plus souvent des passages sur le verso de l'unité (en cours de test).

3) Artillerie et pertes en combat

- L'Artillerie du défenseur ne commence à subir des pertes qu'une fois toutes les unités de combat éventuelles de son hex ont été éliminées. Si elle existe toujours, elle déroute.

- L'Artillerie de l'attaquant ne subit pas d'effets particuliers.

B) La Retraite : cf 8.5.1

C) La Déroute : cf 8.7.3.

D) la Reddition : cf O19 ou T19

E) Avance après combat

Les résultats « a » de la TRC obligent le vainqueur à faire avancer **au moins une** de ses unités de combat si l'hex adverse (ou un des hexs adverse, si l'attaquant est le perdant et utilisait plusieurs piles) est vidé de ses occupants.

A la fin de son avance, le vainqueur conserve son statut EPC.

- l'artillerie empiilée avec les unités de combat victorieuses **peut** avancer

- la cavalerie de l'attaquant peut décider d'avancer d'un 2^{ème} hex (en ignorant les ZOC ennemies) si l'adversaire a reculé de 2 hexs ou plus. L'avance doit suivre le chemin de recul des perdants.

Note Oct. Blanc : l'infanterie peut également avancer d'un 2^{ème} hex sous certaines conditions.

- l'avance est limitée à 1 hex si l'adversaire a été éliminé.

Poursuite de Cavalerie : Les unités de Cavalerie venant d'avancer (et une éventuelle AM), et qui sont toujours en contact avec les vaincus, peuvent lancer une Attaque (sans soutiens offensifs ou défensifs possibles) contre les unités du perdant en Retraite ou en Déroute.

Important : quelque soit le type d'attaque initial, la cavalerie réalise son combat de poursuite avec la **moitié de sa valeur de combat** (la moitié de sa valeur de charge si le terrain le permet) !

Si toutes les unités survivantes du poursuivi sont en **Déroute**, la Cavalerie peut effectuer son attaque **sans prendre en compte les résultats de combat** qui pourraient lui être infligés. La moitié des Pertes infligées à l'adversaire est considérée comme étant des **Prisonniers**.

Si les vaincus en Retraite ou en Déroute se sont repliés dans ou à travers un hex occupé par des unités de combat ou d'artillerie de leur camp EPC, la Cavalerie arrête sa poursuite sans combattre. Dans le cas contraire (unités EM ou en Déroute, véhicules, dépôts,...) la cavalerie peut mener une attaque contre l'ensemble des unités présentes dans l'hex « obstacle ». Si au terme d'une poursuite, la cavalerie provoque une nouvelle retraite ou déroute, elle ne peut pas poursuivre de nouveau.

9. Les véhicules

Introduction : cf O19 ou T19

9.1 Les Trains Blindés

Plutôt que de réaliser un Pilonnage ou un soutien, les TB peuvent choisir d'aller « **au contact** » de l'ennemi (en attaque comme en défense). Ils doivent alors effectuer un test de destruction (cf O19 ou T19).

9.1.1 combat contre d'autres TB

Ce choix n'est possible que si la voie ferrée sur laquelle se trouve le TB conduit **directement** à un hex contenant des TB ennemis. cf O19 ou T19

9.1.2. TB au contact associé à des unités combat

Des TB peuvent participer à une attaque contre un hex adjacent, y compris non relié à lui par voie ferrée (il envoie son infanterie embarquée et la supporte par son feu). Le TB peut alors ajouter **le double de sa valeur de soutien** à celles des unités amies de sa pile **mais** seule sa valeur de soutien de base comptera pour la détermination de la supériorité des soutiens.

Des TB en défense peuvent faire de même si les unités de combat de leur hex sont attaquées.

Si plusieurs TB au contact (donc venant de deux directions différentes) attaquent le même hex, ils cumulent leurs valeurs de soutien.

Capture : cf O19 ou T19

9.2 Chars

9.2.1 Mouvement

Cf O19 ou T19

9.2.2 Combat

Un char apporte sa valeur de combat et certains bonus en combat, voir TRC.

De plus, les modificateurs des Retranchements et tranchées ennemis sont annulés, mais la Cavalerie attaquante est toujours obligée d'attaquer pied-à-terre (charge interdite).

9.3. Automitrailleuses

Les AM apportent leurs valeurs de combat et un modificateur possible en combat (voir TRC).

10. Flottes fluviales et aviation (T19)

10.1. Les Flottes Fluviales

cf T19

Note Oct. Blanc : il n'y a pas de flottilles fluviales mais des flottes de haute-mer.

10.2. L'Aviation

10.2.1. Missions aériennes

cf T19 sauf :

b) Soutien aérien

Après les éventuels Replis avant combat, les deux joueurs peuvent placer leurs DA en mission de soutien offensif (joueur actif) ou défensif (joueur passif) sur des hexs contre lesquels des attaques ont été déclarées.

Un soutien aérien apporte les avantages suivants :

- la valeur de combat du DA est ajoutée aux unités de son camp ;
- +1 aux dés d'attaque

Si au moins un DA chasseur-bombardier (la lettre « c » figure à côté de la valeur de combat) est présent dans un camp, il peut y avoir combat aérien. Le joueur actif lance 1d6, **sur un résultat de 1 à 4**, il y a combat aérien.

10.2.2. Combat aérien

cf T19

Note Oct. Blanc : il n'y a pas de combats aériens.

10.2.3. Indisponibilité : cf T19

Règles propres à « L'Octobre Blanc »

Voici un aperçu des principales règles spécifiques au prochain jeu :

- Le Moral : certaines unités ont une deuxième valeur de Qualité, appelée Moral. Ainsi, il existe des unités de faible qualité mais de fort moral (milices fanatisées). La valeur de Moral, s'il y en a une, est utilisée pour être lue en ligne dans la table de résolution des combats.

- présence de QG/leaders pour gérer le commandement et donner certains bonus personnalisés.
- présence de fortifications côtières et de flottes (dont Royal Navy).

- les Blancs doivent gérer (simplement) via des compteurs leurs niveaux de munitions et de fatigue.

- les Blancs peuvent effectuer des attaques de nuit et des marches forcées, qui génèrent de la fatigue au niveau de l'armée.

- Les Rouges subissent des désertions.

- Le joueur Rouge, incarnant Trotski, doit prendre des décisions politico-militaires pour la défense de Petrograd : actions anti-subversion (ralliement, lutte contre les désertions, recherche de comploteurs), levées d'unités (communistes, barricades, détachements de quartier). Trotski lui-même peut aller au front pour fanatiser des unités.

- combats possibles dans les quartiers de Petrograd (un zoom de la ville est imprimé dans un encadré sur la carte).

- les Rouges peuvent limiter l'arrivée de leurs renforts pour gagner des points de victoire.

- les Blancs peuvent limiter l'arrivée de leurs renforts pour rallonger la durée de la partie.

- les deux joueurs peuvent prendre des options non historiques coûteuses en points de victoire.

DB juin 09



Tank Mk-V de l'Armée du Nord-Ouest, région de Petrograd, 1919

2d6 :	1-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																		
	Victoire du défenseur							Victoire de l'attaquant																									
Q dom	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf	Att	Déf																	
Q6	2 D1		2 D1	1a1/ D1	1 A1	a1 A1	1 A1	1a1/ D1	A1		A1	D1			1a D1	D1	a D1	D1	a D1	1a D1	1r D1	a D1	1a D1	2r D1	a D1	2r D1							
Q5	2 D1		2 D1	1a1/ D1	1 A1	a1 A1	1 A1	D1	A1		A1	D1			1a D1	D1	a D1	D1	a D1	1a D1	1r D1	a D1	2 r	1a D1	3dr	a D1	3dr						
Q4	2 D1		2 D1	1a1/ D1	1 D1		1 D1	D1	A1		A1	D1			1a D1	D1	a1 D1	D1	a D1	1a D1	1r D1	a D1	1a D1	2dr	a D1	1a D1	3dr	a D1	3dr				
Q3	2dr		2 D1	D1	1 D1		1 D1	D1	A1		A1	D1			1pa r	r	a1 r	r	a D1	1a D1	1r D1	a D1	1a D1	1dr	a D1	1a D1	2dr	a D1	2dr	1a D1	3dr	a D1	1R
Q2	2dr		2dr	D1	1 D1		1 D1	D1	A1		A1	D1			1pa r	r	pa r	r	a D1	1a D1	1dr	a D1	1a D1	1dr	a D1	1a D1	2dr	a D1	1R	1a D1	0R	a D1	0R
Q1	1R		2dr	D1	D2		D2	D1	D1		D1	D1			1pa dr	dr	pa dr	dr	a D1	1a D1	1dr	a D1	1a D1	1dr	a D1	1a D1	1R	a D1	0R	1a D1	0R	a D1	0R

Modificateur à la **Qualité dominante** lue en ligne: -1Qdom pour les piles en situation d'encerclement.

+1 perte obligatoire par camp si les deux camps ont au moins 6 PE d'unités de combat engagés chacun

Le perdant commence par appliquer les résultats de sa case, qui sont appliqués dans l'ordre de leur inscription.

Case vide : aucun effet.

« / » : le joueur propriétaire peut choisir entre les deux résultats possibles.

1, 2, 3 (chiffre seul) : pertes obligatoires.

« Dn » : le défenseur choisit pour lui ou son adversaire (selon colonne) la répartition de « n » entre pertes et hexs de recul.

« An » : l'attaquant choisit pour lui la répartition de « n » entre pertes et hexs de recul.

« dr » : Déroute ; « 1, 2, 3dr » : pertes puis Déroute.

« a » : avance du vainqueur de 1 ou 2 hexs (2 hexs si cavalerie et que l'adv. a reculé de 2 hexs ou plus).

« 1a » : idem « a » mais 1 perte obligatoire.

« a1 » ou « 1a1 » : idem « a » ou « 1a » mais l'avance est limitée à 1 hex.

« pa » : pas d'avance après combat.

« r » : retraite d'un hex ; « 1, 2r » : pertes et retraite d'un hex

« R » : reddition ; « 1R » : 1 perte puis reddition

Modificateurs à la valeur de combat (cumulables) :

- Attaque Rapide = x1/2

- unité Non ravitaillée = x1/2

- unité en Déroute = x1/2

- unité EM = x1/2

- cavalerie en attaque de poursuite = x1/2

Modificateurs aux dés d'attaque

- +/- ratio Attq /Déf (<1/4 = -4 ; 1/3 = -3 ; 1/2 = -2 ; 1/1,5 = -1 ; 1/1 = +0 ; 1,5/1 = +1 ; 2/1 = +2, etc. (+5 max)).

- +/- différentiel des Qualités dominantes

- +1/-1 si supériorité/infériorité des soutiens (dont aériens)

- +1/-1 si plus ou moins de **pions** Chars/AB

- +1 Char présent (en plus de l'effet Char ci-dessus)

- +1 en attaque si soutien aérien (en plus de la prise en compte dans les soutiens)

- +2 si encerclement

- +1 si *charge* d'au moins 2 PE de cavalerie en terrain clair sans cavalerie Q5+ adverse

- Blancs : bonus d'att. combinée Inf./Cav. = +1 si au moins 2 PE de Cav. Chargent accompagnés d'au moins 2 PE d'Infanterie.

- -valeur défensive du terrain (et retranchements)