

Landships ! [Recensement des pions]

Note : l'auteur de ce recensement est Jeff Lohman. Le fichier disponible en anglais sur <http://grogard.com> s'intitule «counter manifest ».

Abréviations utilisées :

A	Alliés.
A	Capacité de tir sur 360°.
AA	Modificateur lors d'un tir antiaérien.
AT	Modificateur de taille lors d'une attaque antichar.
B	Bombardier.
BF	Facteur de bombardement.
C	Perte de contrôle.
CMG	Mitrailleuses affectées à des cavaliers.
CS	Combat rapproché.
CT	Cavaliers.
CP	Puissances centrales.
F	Chasseur.
FMG	Mitrailleuses affectées à des fantassins.
FO	Observateur avancé.
FS	Puissance de feu.
FT	Fantassins.
MA	Capacité de mouvement (pour les Véhicules – vitesse tout terrain/route, pour les cavaliers et mitrailleuses affectées à des cavaliers – vitesse trot/ charge).
MR	Moral (Pour les commandants de char seuls sont indiqués les modificateurs d'attaque et de panne).
N	Neutre.
S	Char difficile à manœuvrer.
SA	Immunité contre les attaques terrestres.
SV	Facteur d'attaque au sol.
T	Char possédant une faible capacité de franchissement des tranchées.
TL	Commandant de char.
V	Vulnérable aux attaques d'armes légères.
VA	attribut des véhicules.
WR	Portée de tir (direct/indirect).
*	Unités dont les caractéristiques seront disponibles lors d'extension future.

Unités légères						
Camps	Type	FS	WR	MR	MA	Quantité
A	CMG	-	-	4	10/20	3
A	CT	-	-	4	10/20	9
A	CT	-	-	5	10/20	6
A	FMG	2	9	4	1	3
A	FMG	3	9	3	1	3
A	FMG	3	9	4	1	6
A	FMG	3	9	5	1	1
A	FMG	4	9	5	1	8
A	FMG	5	9	5	1	1
A	FO	-	-	5	1	4
A	FT	2	6	4	1	6
A	FT	3	6	3	1	8
A	FT	3	6	4	1	8
A	FT	4	6	5	1	16
A	FT	5	6	5	1	1
A	TL	-	-	-1	1	4
CP	CMG	-	-	4	10/20	2
CP	CMG	-	-	5	10/20	2
CP	CT	-	-	4	10/20	7
CP	CT	-	-	5	10/20	7
N	Crew	-	-	4	1	14
CP	FMG	2	9	3	1	4
CP	FMG	2	9	4	1	2
CP	FMG	3	9	3	1	2
CP	FMG	3	9	4	1	2
CP	FMG	3	9	5	1	2
CP	FMG	4	9	5	1	6
CP	FO	-	-	5	1	4
CP	FT	2	6	3	1	7
CP	FT	2	6	4	1	1
CP	FT	2	6	4	1	3
CP	FT	3	6	3	1	7
CP	FT	3	6	4	1	6
CP	FT	3	6	5	1	3
CP	FT	4	6	5	1	19
CP	TL	-	-	-1	1	2

Armes de soutien						
Camps	Type	FS	WR	MR	MA	quantité
A	*37mm Art	-	10	-	-	2
A	75mm Art	-	10/68	-	-	4
CP	37mm AT	-	10	-	-	6
CP	77mm Art	-	10/58	-	-	6
CP	88mm AA	-	10/42	-	-	1
CP	Fusils AT	-	-	-	-	9
CP	Lance-flammes	30	1	-	-	8

Véhicules							
Camps	Type	FS	WR	AT	VA	MA	Quantité
A	13lb AA Truck	-	10/43	+1	AV	8/12	2
A	3" AA Truck	-	10/60	+1	AV	8/12	2
A	Arm. Train	10	-	-1	*	25	1
A	Austin Arm. Car	-	9	+1	-	15/30	5
A	Carro Armato	-	9	-1	*	3/4	2
A	Char 2C	-	-	9	-1	-	2/4
A	FT-17	-	9	+1	T	3/6	25
A	Firefly Gunboat	-	-	-	-	10	1
A	Ford Arm. Car	-	9	+1	-	15/25	5
A	Ford Lt.Tank	-	9	+1	*	4/5	3
A	Mantis Gunboat	-	-	-	-	10	1
A	Medium D	-	9	+1	-	9/13	5
A	Mk I Female	-	9	-	SV	3/5	5
A	Mk I Male	-	9	-	SV	3/5	5
A	Mk IV Female	-	9	-	S	3/5	20
A	Mk IV Male	-	9	-	S	3/5	20
A	Mk V Female	-	9	-	S	3/5	8
A	Mk V Male	-	9	-	S	3/5	8
A	Mk VIII Male	-	9	-1	-	4/5	5
A	RR Arm. Car	-	9	+1	-	20/35	8
A	Schneider	-	9	-	ST	3/5	10
A	St. Chamond	-	9	-	T	3/7	10
A	Steamer	-	-	-	-	-	7
N	Truck	-	-	+1	V	8/14	4
A	Vickers Lt.Tank	9	9	+1	*	8/12	3
A	Whippet	-	-	9	+1	C	8/11
A	Seabrook Truck	-	10	+1	AV	10/14	2
CP	A7V	-	9	-1	T	4/7	10
CP	A5P	-	9	-	*	10/20	2
CP	Ober-Schliessen	-	9	-	*	8/13	3
CP	A7V-U	-	-	9	-1	S*	4/6
CP	V4	-	9	+1	*	15/30	2
CP	Vollmer	-	-	9	-1	S	3/4
CP	LKII	-	9	+1	-	6/10	3

Avions							
Camps	Modèle	Type	AA	SV	BF	SA	Quantité
A	Airco DH4	CS	-	2	4	-	3
A	Ansaldo SVA	CS	-	6	4	-	3
N	Balloon	*	-	-	-	-	3
A	Bristol F2B	CS	-	4	12	-	3
A	Caproni CA4	B	-	-	6	-	3
A	DH5	CS	-	4	6	-	3
A	Handley Page 0/400	B	-	-	12	-	3
A	Nieuport 17	F	-	-	-	-	3
A	SE5A	F	-1	-	-	-	3
A	Salmson 2	CS	-	4	4	-	3
A	Sopwith 1-1/2	B	-	-	6	-	3
A	Sopwith Salamander	CS	-	8	6	X	3
A	Spad 13	F	-1	-	-	-	3
A	Vickers Gunbus DH2	F	-	-	-	-	3
G	Albatross CIII	B	-	-	8	-	3
G	Albatross DIII	F	-	-	-	-	2
G	Fokker DVII	F	-1	-	-	-	3
G	Fokker E1	F	-	-	-	-	3
G	Gotha G5	B	-	-	12	-	3
G	Halberstadt CLII	CS	-	6	4	-	3
G	Junkers J1	CS	-	5	4	X	3
G	LVG V	CS	-	4	8	-	3

« Landships ! »/« Infernal Machines ». Tableau récapitulatif concernant les scénarios.

Ce tableau provient de l'excellent site : <http://grogard.com/> Le titre du fichier original est «scenario sizes». Le nom de l'auteur de cette aide de jeu n'est pas spécifié !

Scenario	Tours	Tanks	Air/S	WU	FT	CT	Tr	Nbre Total d'unités	Taille	h
Landships !										
0. Rommel in the Argonne	12				24(5)			29	348	1-2
1. Churchill's Toys	7	8			10	(15)		33	231	1
2. Scent of Spring	13			8	31(12)			51	663	3
3. Flamethrowers at Hooge	12		4A		30(24)			58	696	3-4
4. Gorrings's Flotilla	14		1A 5S	3	13(12)			33	462	2
5. A New Excalibur	9	4	4A	5	23(16)			52	468	2
6. The Battle of Rafa	10	4		4	12(15)	(12)		51	510	
7. The Baptism of French Armor	12	16	5A	3	90+			115+	1380+	
8. The Kerensky Offensive	10	6	5A	3	18(24)			56	560	
9. Turks Stand at Ramadi	8	5	8A	8	58(14)	(9)	2	85	680	
10. 3rd Battle of Gaza	10	8	2A	3	12(27)	(12)		60	600	
11. The Approach to Flesquieres	15	15[6]	2A	8	61(15)			81	1215	
12. The First Tank to Tank Battle	10	20[5]	6A		13(24)			63	630	
13. The French Tanks Strike	15	16	6A	3	14(34)			59	885	
14. Rip the Front	9	12[3]	5A	7	25(35)			59	531	
15. Patton:The Man and his Hour	10	12[6]		3	77(14)			103	1030	
16. Race to Damascus	9	4		4	31	(18)		57	513	
17. The Yanks have Arrived	10	17[3]		4	33(39)			93	930	
18. Counterattack at Agwoint	9	21[6]	1A	5	8(24)			59	531	
19. Bridgeheads across the Piave	13	7	12A	6	69(9)		1	103	1339	
20. Monsters in the Wire	10-15(?)	16	7A	2	6(9)			40	400-600?	
21. Plan 1919	14	22	4A	6	20(12)			64	896	
Infernal Machines - WW1+										
11. Chocolate Hill	10		2A	4	5(19)			30	300	
12. Climax at Ctesiphon	10-20?		3	2	14(13)	(3)		35	350-700?	
13. Debut of the Schneiders	8	10	3A	2	24(10)			49	392	
14. Rommel's Stormtroopers	7	2	4A	10	15(11)			42	294	
15. Raid into the Enemy Rear	11	9(1)	(1A)	(1)	21(1)		(1)	31	341	
16. The Last Battle	12	9	2A	3	31(13)			58	696	

17. The Enemy Within	8	2	3A	5	10(10)		6	33	264
18. The Iron Division	8	4	9A 2S	6	32(14)	(4)	8	75	600
Russian Civil War									
21. The Outpost at Ninji Gora	6		2S	1	13			16	96
22. The Bolsheviki Offensive	8				9(15)	3(9)		36	288
23. Another Time, Another Place	10	9	11A/8S	1	9(12)	(27)	2	79	790
24. Thanks for the Tanks	12	5	3A 2S	3	29	(7)		49	588
25. 47th Sq to the Rescue	8	3	9A 4S		12(8)	(10)		44	352
26. The First Battle for Kursk	10	7	1A	4	33	(20)	4	67	670
27. British Rearguard Action	8	11	6A	5	22(4)	3(18)	7	73	584
28. The Demon Attacks!	8		1A	3	10(3)	(19)		36	288
29. Counterattack from Warsaw	12	18	9A 1T	4	39(5)	(15)	5	94	1104
Post War Colonial									
31. Steel Caballeros	7	7	1A	1	10(11)	(4)		34	238
32. Breakthrough to Bou Ganous	9	9	1A		27(10)	(4)		51	459
33. Into the Chaco	8	2	1A 1S	3	16(5)	(3)		31	248
34. Graziani's Prototype Blitzkrieg	10	16	7A	3	12(9)	3(9)	6	65	650
35 Tank Action at Ayala	8	4	4A	4	40(8)	(8)	8	72	576

Taille Nombre d'unité* nombre de tours.

Arrière plan grisé... Le scénario implique de nombreuses pertes suite au barrage initial (il est donc bien souvent plus court que ne le laisse présumer la taille indiquée).

n(m) N correspondant au nombre de troupes présentes sur la carte au début de la partie, m représentant les éventuels renforts (pouvant arriver dès le premier tour !). La distinction n'est faite que pour les fantassins et les cavaliers [FT/CT].

[m] ... Nombre d'unités de renforts valable uniquement en remplacement de troupes éliminées.

n? ... Durée de jeu inconnue (aucun élément, au moment de la constitution de ce tableau, permettant de juger de la durée moyenne d'une partie).

Tanks ... Inclus les chars et les autos blindées.

Air/S ... Nombre d'avions/ nombre de bateaux.

WU ... Armes de soutien nécessitant un équipage (les mitrailleuses légères, fusils antichars et lance-flammes ne sont pas comptabilisés).

FT ... Nombre d'unités de fantassins.

CT ... Nombre d'unités de cavaliers.

Tr ... Camions (non comptabilisés dans la plupart des scénarios de Landship!). Les camions comptent pour ½ unité.

h ... Durée moyenne du scénario en nombre d'heures de jeu.