

# Soire aux questions !

## REPERER / OBSERVER

**Q :** Si l'observateur avancé voit des hex, ceux-ci sont-ils considérés comme repérés ou bien ne peut-on toujours pas leur tirer dessus?

**R :** « repérer / acquérir » [Spotting] une cible et l' « observer » [Observing] sont deux concepts différents dans les règles de *Landship!* ---> cf. page R-4, en haut de la deuxième colonne. Un observateur avancé peut observer n'importe quel hex. dans un rayon de 10 hex [sauf ligne de vue bloquée ou fumigènes]. Mais un hex. pris sous le tir de barrage de l'artillerie (car « observé ») n'est surtout pas « acquis » [spotted] pour les fantassins (se référer au tableau de repérage / spotting chart), et inversement...

**Q :** Dans le cadre d'un tir de barrage, les unités ennemies sont-elles repérées uniquement pour l'observateur, ou bien les unités amies peuvent-elles faire feu elles aussi ?

**R :** Seul l'observateur « observe » les unités ennemies et peut donc orienter le tir de l'artillerie sur elles. Les unités alliées ne peuvent pas bénéficier de l'observation pour « viser/cibler/acquérir » [spotting] ces unités. On suppose que le ou les observateurs avancés n'ont pas de moyen de communication avec les fantassins qui participent au combat, donc :

1°/ Ces derniers ne peuvent en aucun cas communiquer les positions des ennemis se trouvant hors du champs d'observation des observateurs.

2°/ Les observateurs ne peuvent communiquer à leur tour la position des unités qu'ils observent aux fantassins.

**Q :** J'ai toujours eu du mal avec les règles de « repérage » (spotting). Voici mon interprétation :

**8.21.** Dit qu'une unité est repérée si elle est à portée de vision d'une unité ennemie. Cette portée se vérifie en regardant sur une table qui donne la portée de vision en fonction de l'hex occupé par la cible.

**8.22.** Dit qu'une unité est repérée par toute unité à 10 hex lorsqu'elle tire. Si elle le fait lors de sa phase de tir défensif, les unités ennemies peuvent lui tirer dessus lors de leur phase de tir offensif. Si elle le fait lors de sa phase de tir offensif, les unités ennemies peuvent lui tirer dessus lors du prochain tour.

**8.24.** Dit qu'une unité devient non repérée lorsque :

- elle élimine toutes les unités qui l'ont repérée
- elle bouge dans un autre hex dans lequel elle est hors de portée de détection OU vers lequel il n'y a pas de LOS.

**Pb :** Quid de l'unité qui tire dans sa phase de tir défensif durant un tour donné, puis ne tire plus par la suite ? Est-ce que 1/ les unités ennemies sont détectées à 10 hexs uniquement lors de leur prochaine phase de tir offensif puis après cela redevient normal et fonction du terrain, ou 2/ sont-elle repérées à 10 hexs *ad vitam eternam* ?

Perso j'opte pour la première solution.

**R :** Il me semble que le repérage de l'unité n'est pas persistant dans le temps. C'est-à-dire que si l'on manque l'opportunité de faire contre feu contre l'unité s'étant découverte, on n'aura plus cette possibilité lors de la phase de tir suivante, même si cette unité ne s'est pas déplacée (principe d'incertitude tactique). Sauf si, bien sûr, elle se trouve alors à distance de détection d'une de vos unités.

**Q :** Une unité allemande située à plus de deux hex. d'une unité ennemie tapie dans une tranchée (et donc non repérée par cette unité allemande) peut-elle tirer (apporter son soutien) sur ladite unité française si une autre unité allemande se trouve à deux hex. de (et donc repère) l'unité française ?

**R :** Non Une unité doit avoir repéré **elle-même** pour prendre pour cible.

**Q : 5.13 >** Si une unité amie occupe des tranchées ennemies, ces tranchées changent-elles alors de « nationalité », ou bien le repérage automatique ne concerne-t-il que les tranchées appartenant aux joueurs lors de la mise en place du jeu ?

**R :** 5.13 le repérage automatique ne concerne que la première ligne adverses ainsi que les tranchées appartenant au joueur en début de partie

**Q :** La ligne de vue est-elle bloquée si elle est tracée à travers une portion de carte qui n'est PAS en jeu ?

**R :** Non

**Q :** Est-ce qu'un côté d'hex. bloque la ligne de vue ?

**R :** On va dire que cela ne bloque pas.

**Q :** Doit-on considérer le type d'hex. ou le dessin qu'il y a dedans ?

**R :** C'est l'hexagone qui bloque (*et pas forcément un morceau de dessin*)

**Q :** Dans le cas d'un tir de barrage, peut-on « observer » un hex. libre de toute unité ennemie ?

**R :** *a priori* oui

InfernalMachines, l'extension pour Landships! propose (entre autres) des règles de repérage différentes de celles que l'on trouve dans le jeu de base. Le repérage est toujours basé sur la distance à laquelle se trouve l'unité sur laquelle on veut tirer, mais le repérage n'est plus systématique. Au contraire, il est soumis à un jet de dé.

Règle de repérage 2.6 d'Infernal Machines

**Q :** Les unités doivent repérer pour tirer. L'unité A lance un dé de repérage et rate. L'unité B lance un dé de repérage et réussit. L'unité A peut-elle aussi tirer sur la cible comme la cible est maintenant repérée par au moins une autre unité ?

**R :** Oui. [*Note : n'étant pas satisfait par cette réponse, qui contredit la réponse ci-dessous, je vais poser moi-même la question à Perry Moore. L !*]

**Q :** Chaque unité désirant tirer sur unité ennemie doit-elle effectuer un jet de dé afin de la repérer ?

**R :** Oui.

**Q :** Ce jet de dé doit-il être effectué à chaque tour quand le joueur veut tirer sur la même unité ?

**R :** Perry Moore : ça dépend. Si la cible ne s'est pas déplacée, un autre jet de dé n'est pas nécessaire pour l'unité qui lui a tiré dessus précédemment. Si la cible s'est déplacée, un autre jet est requis.

Donc : chaque unité désirant tirer sur une unité ennemie doit effectuer un jet de dé de repérage. Cette unité reste repérée par l'unité ayant réussi le jet de dé jusqu'à ce que la cible se déplace.

**Q :** Les règles indiquent qu'une unité située dans un hexagone enfumée ne peut pas être repérée mais le tableau de repérage indique un modificateur pour le fait d'être dans de la fumée. Qu'est-ce qui est correct ?

**R :** Les règles.

## LIGNE DE VUE

**Q :** Ligne de Vue 8.23 5)

Cette règle, comme elle est formulée, pose problème. Que comprendre, surtout si l'exemple en rajoute une couche... Rappel des faits : pour le terrain sur colline, si la cible se trouve sur un terrain plus élevé que celui de l'attaquant (ou vice versa); la ligne de vue n'est pas bloquée SAUF si un hexagone bloquant de ville, colline, bois ou de point fortifié est situé sur le chemin de la ligne de vue et adjacent à l'hexagone cible (*uniquement* ?). Exemple : si la cible se trouve sur un terrain plus élevé et que la ligne de vue passe à travers un hexagone de bois qui se trouve au même niveau (*tiens, on ne nous avait pas parlé de cela auparavant !!*) que la cible et adjacente à elle, la ligne de vue est bloquée. Ceci s'appliquerait également si la situation était inversée, c'est-à-dire la cible sur le terrain le plus bas et l'unité qui tire sur le terrain le plus haut. Comment fait-on ? Doit-on se référer aux autres systèmes de jeu ? (Battletech, Ambush! ...)

**R :** 8.23 5) *For units on different levels, does blocking terrain blocks LOS only if it is adjacent to the target hex. Or when it is adjacent to the unit on the higher ground? or another option ? Blocking terrain must be on the same level ?*

Perry Morre : *A LOS is blocked if the blocking terrain is on the same level as the target etc.*

Là , j'avoue ne pas être certain de la réponse...

**Q :** Errata datés du 1/1/99 - Le cas #6 de l'errata concernant la règle 8.23 (tracer une ligne de vue à travers un barrage indirect) s'applique t'il à *Infernal Machines* ?

**R :** Je dirais non. Les barrages sont beaucoup plus réalistes dans *Infernal Machines*.

## **TIRS**

**Q :** 5.7 > Rien ne dit si on peut faire tirer l'artillerie à la fois lors de la phase de barrage et lors d'une SAFA. Pour moi, le (*but not during the Barrage Phase* signifierait que le tir direct contre une unité ne peut pas se faire lors de la phase de barrage, ce qui n'interdit pas d'effectuer en plus un tir de barrage... Si, 5.6 b, désolé. Mais peut-elle le faire à la fois en anti-tank et en SAFA (en défense)?

**R :** Pour la question concernant 5.6 je ne crois pas que tu puisse faire feu en anti-char et en arme légère.

**Q :** Si on utilise du shrapnel et qu'après la dispersion c'est un autre hex. (dans une tranchée et avec seulement un squad à l'intérieur) que se passe-t-il, vu que l'utilisation de shrapnel est très réglementée.

**R :** le tir est sans effet

**Q :** Peut-on tirer sur des unités empilées avec des unités amies ?

**R :** Non. Tu ne peux pas intentionnellement tirer sur des unités en corps à corps.

**Q :** Une unité clouée située sur son bord de carte ami est obligé de reculer. Est-elle éliminée ou forcée de se déplacer le long du bord de carte ?

**R :** La déplacer le long du bord.

**Q :** Une barge est COULEE par un tir anti-char dans la phase de tir défensif. Les sections qu'elle transporte peuvent-ils débarquer dans les hexagones de terre adjacents ?

**R :** Oui; ils débarquent cloués.

**Q :** La règle 13.12 dit que les fusils anti-chars peuvent changer de cible une fois qu'un « hit » est enregistré, même si le « hit » ne cause aucun dégât. Le corollaire s'applique t'il, à savoir qu'un fusil anti-char qui fait feu ne peut pas changer de cible tant qu'il n'a pas obtenu de « hit » contre celle sur laquelle il a tiré ?

**R :** Vous pouvez changer de cible si vous avez effectué vos 3 tirs dans le tour et que vous voulez viser quelqu'un d'autre au tour suivant.

**Q :** Il y a un modificateur de +1 pour les tirs par armes légères si le véhicule qui attaque s'est déplacé lors de la phase de mouvement des véhicules. Y a-t-il une pénalité pour les tirs anti-chars pour les véhicules qui se sont déplacés ?

**R :** Oui, le même. (ajoutez ce modificateur aux modificateurs de la ATCRT).

**Q :** Sur la SACRT, il y a un modificateur +1 pour un véhicule faisant un tir par armes légères après s'être déplacé durant sa phase. Ce modificateur est-il par véhicule ou seulement une fois par tir ?

**R :** par véhicule

**Q :** Les canons d'artillerie qui pivotent sont pénalisés pour les tirs anti-chars. Y a-t-il un modificateur au dé pour les canons d'artillerie qui pivotent pour effectuer un tir sur la SACRT (tir par arme légère) ?

**R :** OUI : la règle 8.32a de Landships ! dit qu'il y a un modificateur de +1 ; ajoutez ce modificateur aux modificateurs de la SACRT.

**Q :** Lorsque l'on utilise l'ancienne table de combat, les tests de moral subissent un modificateur au dé de +1 si des mitrailleuses (ou deux mitrailleuses de véhicule) ont été utilisées. Lorsque l'on utilise la table des résultats de combat par armes légères, y a-t-il une règle analogue pour représenter la létalité des tirs de mitrailleuses ?

**R :** Non, juste des modificateurs. (sinon, appliquez un -1 au moral des unités sur lesquelles ont tiré des mitrailleuses.)

Landships 16.11 (Training) et Infernal Machines 7.42 (Infantry Rifle Sighted Ranges)

**Q :** Les deux règles semblent incompatibles et la règle 7.42 semble pénaliser l'adresse au tir des Britanniques. Est-ce intentionnel ?

**R :** Utilisez la règle d'Infernal Machines. La règle reflète la portée de l'arme, pas l'adresse au tir. C'est intentionnel

**Q :** 2.5 Règle sur les Obstacles à Infernal Machines. Cette règle interdit totalement les tirs par armes légères effectués par des unités autres que les mortiers en direction ou depuis des tranchées de communication. Mais soudainement elle indique « cette règle ne s'applique évidemment pas aux unités à l'extérieur des tranchées, qui peuvent tirer dedans librement ». L'intention est-elle de dire que la règle ne s'applique pas aux unités à l'extérieur **adjacentes** ?

**R :** Oui.

## **ARTILLERIE**

**Q :** Dans le cas d'un tir de barrage, peut-on « observer » un hex. libre de toute unité ennemie ?

**R : Oui**

**Q :** Si on utilise du shrapnel et qu'après la dispersion le tir « atterrit » dans un autre hex. (dans une tranchée et avec seulement un squad à l'intérieur) que se passe-t-il, vu que l'utilisation de shrapnel est très réglementée ?

**R :** Si le tir de barrage se disperse sur un hexagone ne remplissant pas les conditions nécessaires à un tir de shrapnel, il faut considérer ce tir comme sans effet.

Rappel des différents types de barrage :

**Hurricane :** le joueur fait le total des puissance de feu des modules d'artillerie qu'il désire affecter à un hexagone particulier.

**Drumfire :** Le joueur qui attaque un hexagone particulier avec plusieurs modules d'artillerie résout séparément chaque tir.

Rappel : les tests de communication et les ordres de tir ne sont pas effectués par module d'artillerie mais par hexagone, quelque soit le nombre de modules attribués à l'hexagone.

S'il y a dispersion, la totalité des modules affectés à l'hexagone d'origine sont dispersés sur le nouvel hexagone.

**Q :** Lorsqu'ils effectuent un tir indirect, les canons d'artillerie sur carte doivent-ils lancer un dé sur la table d'ordre de tir (FOT) ou utiliser un observateur avancé ? (Nous avons décidé que l'observateur avancé devait être en communications mais n'avait pas à vérifier la table d'ordre de tir – si les canons sont sur la carte, on suppose qu'ils sont à l'attaque du scénario.)

**A :** Correct, les canons sur carte n'ont pas à lancer de dé sur la table d'ordre de tir.

**Q :** La règle 5.42 dit que chaque module d'artillerie hors carte possède une puissance de 10, donc je pense que lorsque l'on joue aux scénarios de Landships! en utilisant les règles d'Infernal Machines c'est toujours le cas.

**R :** Oui, utilisez la puissance par défaut de 10.

**Q :** La note sur la règle 8.4 et la plus grande partie de la règle 13.22 ne semblent pas s'appliquer lorsque l'on utilise Infernal Machines puisque l'artillerie sur carte ne tire plus durant la phase de barrage dans Infernal Machines. Pourquoi, alors, les unités fournies avec Infernal Machines ont-elles des facteurs de tir indirect ?

**R :** Pour une future extension ?

**Q :** Des canons d'artillerie SUR CARTE (y compris les gunboats) peuvent-ils tirer INDIRECTEMENT (c'est-à-dire en utilisant des officiers de liaison, des observateurs avancés ou des avions) ?

**R :** Oui.

Q : Si oui, doivent-ils lancer un dé sur la table de type d'attaque de barrage ?

R : Oui.

Q : Si oui, doivent-ils lancer un dé sur la table des missions de tir d'artillerie ? (destruction, contre-batterie, suppression, etc.) ?

A : Oui.

Q : Quelle ZONE D'IMPACT utiliseraient-ils ?

R : Je jetterai un coup d'œil plus tard. [P. Moore ne m'a pas répondu. J'en suis revenu à utiliser les règles 5.21 et 5.22 de Landships !, c'est-à-dire utiliser une zone d'impact d'un hexagone]

Q : Dans quels scénarios les canons d'artillerie **peuvent** ils tirer indirectement ? Comme la règle qui dit que « les canons d'artillerie ne peuvent effectuer que des tirs directs » est une règle d'Infernal Machines, nous avons décidé qu'elle ne s'appliquait pas aux scénarios de Landships !

R : Correct.

Q : Quelle est la puissance de souffle d'un canon de 2 livres ?

R : Traitez-le comme du 37 mm.

Q : Lorsque l'on utilise la règle d'Infernal Machines sur l'artillerie avec les scénarios de Landships!, est-ce que chaque module d'artillerie hors carte se voit assigner 10 points d'après la règle 5.42 de Landships ! ?

R : Sauf s'il est mentionné le contraire, oui.

## **COMBAT RAPPROCHE**

Toute unité d'infanterie impliquée, ou ayant été impliquée ce tour, dans un combat rapproché ne peut plus effectuer ni de tir offensif, ni de mouvement.

Q : Il y a un décalage d'une colonne sur la gauche pour un combat rapproché en direction d'une ville, des ruines de niveau 1 ou à travers un mur de pierre. Les unités qui défendent dans un point fortifié bénéficie t'elle également de ce bonus ?

R : Oui (ajoutez ce modificateur aux modificateurs d'assaut)

## AVIATION

**Q :** dans la règle **11.12b**, quelles unités peuvent attaquer les unités de type CS ou B, celles n'ayant pas encore engagées de dogfight ou toutes les unités de type F, même celles ayant déjà abattu des chasseurs (F) ennemis ?

**Q :** Les appareils de types F (chasseurs) sont-ils eux aussi limités à trois utilisations par partie (comme les B et les CS ?)

**R :** Oui

**Q :** Si un chasseur (F) détruit tous les appareils ennemis de type F de l'hexagone, il peut effectuer une attaque sur un appareil de type B ou CS situé dans le même hexagone. (11.12b). Cela compte t'il pour une seconde utilisation.

**R :** Oui. Donc, TOUTE unité aérienne ne peut servir que trois fois durant une partie et le fait de tirer d'abord sur un chasseur (et de le détruire) et de tirer sur une unité aérienne notée CS ou B (aucune chasseur ennemi ne subsistant dans l'hexagone) compte pour deux utilisations.

## CAVALERIE

**Q :** La règle 6.31 dit que pour montrer qu'une unité de cavalerie est démontée il faut placer une unité d'infanterie ou de mitrailleuse avec le même moral (au choix du joueur) sur l'unité de cavalerie. Cela semble contredire la règle 2.24 qui implique qu'une unité de mitrailleuse à cheval devient (est remplacée par) une unité de mitrailleuse à pieds lorsqu'elle démonte et qu'une unité de cavalerie « normale » est remplacée par une unité d'infanterie « normale » - sans « choix du joueur ».

**R :** Je place juste une unité d'infanterie de même type et de même moral.

**Q :** Les troupes de cavalerie peuvent-elles se déplacer lors de la phase de mouvement de la cavalerie, démonter, puis des déplacer encore dans chacune des deux phases de mouvement à pieds suivantes ?

**R :** Oui.

## DIVERS

**Q :** Les hexagones de ville sont constitués seulement des hexagones qui sont près d'un nom de ville sur la carte. Cependant, les cartes d'Infernal Machines semblent avoir des hexagones de ville loin des noms de ville (ex : carte 11 hex. 4923 et 5723). Ceux-ci sont-ils considérés comme des hex. de ville ?

**R :** Oui.



**Q** : Les LMG et les GL peuvent-ils être capturés et utilisés pas des unités ennemies ?

**R** : Je suppose.

## SCENARIOS

**Q** : Quel est l'armement des gunboats dans le scénario 4 de Landships ! 4 ? Les règles spéciales nous disent qu'ils ont des canons de 6" et 3", mais combien et où ? Et combien de MG ?

**R** : Voir la page regroupant les diagrammes d'arcs de tir du livret, avec la même information pour les chars.

**Q** : Dans un certain nombre de scénarios (ex : 17.1) il est dit « place three infantry platoons each in or adjacent to hexes xxxx, xxxx, and xxxx on Map y ». Est-ce **trois** ou **neuf** sections d'infanterie qui sont placées ?

**R** : TROIS [*Pas systématiquement d'accord. Arnauld*]

**Q** : Dans le scénario 17.3 (celui avec les lance-flammes), les règles spéciales sur le tour 1 indiquent que « tout hex. de tranchée occupé par des unités britanniques peut être pris pour cible et automatiquement touché (Hit) par l'artillerie hors carte de l'Allemand ». S'agit-il de la zone d'impact primaire seulement ? Que se passe-t-il pour la zone d'impact secondaire ?

Également, qu'en est-il des unités allemandes dans les tranchées directement adjacentes à ces barrages ? Doivent-elles vérifier si elles sont touchées ?

**R** : Seuls les « hits » primaires sont automatiques et les Allemands doivent tester pour les « hits » secondaires tout comme les Britanniques (mais bénéficient des modificateurs du terrain).

### Scénario 9.12

**Q** : La mise en place turque demande qu'un pion 4-6-5 soit placé dans l'hexagone 6205 mais ceci est indiqué deux fois. Est-ce intentionnel (c'est-à-dire 2 pions 4-6-5) ou une coquille ?

**R** : coquille

### Scénario 9.12

**Q** : La mise en place turque nécessite trois pions 2-9-4 mais seulement deux sont fournis dans la planche de pions. Faut-il en fabriquer un ou est-ce une coquille ?

**R** : coquille

### Scénario 9.12

Les renforts britanniques du tour 2 entrent sur la carte par deux hexagones distincts (5217 et 5602). Utilisez la même distance d'hexagones que pour les renforts du tour 1. Sinon, les sections en renfort seront décimées par les tirs turques.