

Landships ! [Aides de jeu –I– effets du terrain]

| Tableau des effets induits par le terrain | | | | | |
|---|--|----------|----------|-------------|---------|
| Type de terrain de l'hexagone | Type d'unité se trouvant dans l'hexagone | | | | |
| | TLs/FOs/FTs | CTs | Chars | ACs/ Trucks | Navires |
| Routes & Ponts | ½ MP | 1 MP | 1 MP (a) | 1 MP (a) | PRO |
| Tranchées | ½ MP | 3MPs | 1 MP | PRO | PRO |
| Terrains clairs | 1 MP | 1 MP | 1 MP | 1 MP | PRO |
| Terrains difficiles (b) | 1 MP | 1 MP | 1 MP | 2 MPs | PRO |
| Ville | 1 MP | 1 MP | 1 MP | 1 MP | PRO |
| Cratères/creux | 1 MP | 1 MP (c) | 1 MP | 1 MP (d) | PRO |
| Collines | 1 MP | 1 MP (c) | 1 MP | 1 MP (d) | PRO |
| Bois | 1 MP | 1MP | PRO | PRO | PRO |
| Rivière | 1 MP | 3MPs (h) | PRO | PRO | 1 MP |
| Marais | 1 MP | 1 MP | PRO | PRO | PRO |
| Réseaux fortifiés | OT | OT | OT | OT | PRO |
| Barbelés | OT (e) | 5MPs (e) | OT | PRO | PRO |
| Champs de mines (f) | 1 MP | 1 MP | 1MP | 1MP | PRO |
| Changement d'orientation | NA | NA | +1MP (i) | +1 MP | +1MP |

Notes

(a) Utilisez la capacité de mouvement sur route.
 (b) Certains scénarios désignent tout ou partie du terrain comme terrain difficile. Les chars se déplaçant dans ce type de terrain ajoutent +1 au résultat d'un test de panne.
 (c) Ne peuvent utiliser leur capacité de charge en escaladant une colline ou un cratère.
 (d) Ne peuvent procéder ainsi qu'en arpentant une route.
 (e) Puissance de feu divisée par 2 et capacité de mouvement réduite à « 3 ».
 (f) Effectuez un test d'élimination pour chaque fois qu'une unité pénètre dans un hexagone de cette nature.
 (g) Le FT-17 et ses variantes peuvent pénétrer dans les bois pour un coût de 1MP
 (h) Doivent utiliser la vitesse de trot pour traverser une rivière.
 (i) Les Tanks difficiles à manœuvrer ajoute 2MP lors d'un changement d'orientation, sauf sur route.

MP : Point de mouvement.
OT : Utilisez l'autre type de terrain de l'hexagone pour déterminer le coût de déplacement.
PRO : Terrain interdit à ce type d'unité.
NA : Non applicable.
TLs : Commandants de char.
FOs : Observateurs avancés.
FTs : Fantassins.
CTs : Cavaliers.
ACs : Voitures blindées.

Note : les demi-hexagones se trouvant sur les bords de la carte sont entièrement jouables et considérés comme des hexagones entiers. De plus, les hexagones de terrain clairs incluent ceux possédant des trous d'obus, arbres solitaires, ou encore bâtiment isolé. Bref, tous les hexagones qui ne sont pas spécifiquement labellisés comme d'autres types de terrains. Les hexagones de ville ne comprennent que ceux possédant un nom propre à proximité, voir « Martel » sur la carte 3.

| Tableau spécifiant la portée à laquelle une cible peut être repérée par une unité | | | | | |
|---|-------------------------------|-----|-------|---------------------|---------|
| Terrain dans lequel se trouve l'unité | Type de l'unité | | | | |
| | FTs/ canons AA, AT, ART | CTs | Chars | Autres véhicules | Navires |
| Clair ou difficile | 8 | 9 | 10 | 9 | NA |
| Marais ou bois | 3 | 4 | NA(a) | NA | NA |
| Ville | 1 | 2 | 2 | 1 | NA |
| Tranchée ou réseau fortifié | 2 | OT | OT | OT | NA |
| Colline ou cratère | 2 | 3 | 4 | 3 | NA |
| Rivière | 4 | 5 | NA | NA | NA |
| Route, barbelés, ou champs de mines | OT | OT | OT | OT | NA |

: Distance maximum (en nombre d'hexagones) à laquelle une cible doit se trouver pour pouvoir être repérée par une unité. Cependant, lorsqu'une unité mène une attaque, elle est automatiquement repérée par toute unité se trouvant à une distance maximum de 10 hexagones et bénéficiant d'une LdV sur l'hexagone dans lequel l'unité attaquante se trouve.

OT : Utilisez l'autre type de terrain de l'hexagone.

(a) Un FT-17 ou ses variantes pénétrant dans un bois est repéré à une distance de 5 hexagones.

Landships ! [Aides de jeu –II- Chars]

| Tableau des pannes concernant les chars | # d'hexagones parcourus | | | Mauvaise capacité de franchissement des tranchées |
|---|-------------------------|------|------|---|
| | 1-3 | 4-7 | 8+ | |
| Pannes sur # | 10 | 9-10 | 8-10 | 7-10 |

Note : Après avoir déplacer un char, lancez un dé à dix faces et ajustez le résultat à l'aide des modificateurs de panne pouvant intervenir. Si le résultat ajusté est supérieur ou égal données indiquées ci-dessus, le char tombe en panne.

Modificateurs spécifiques à certains types de char :

- +2 Schneider, Vickers Lt. Tank.
- +1 Mk.I Britannique, Carro Armato, St-Chamond, Char 2C, A7V, LKII.
- 0 Mk. IV, V, et VIII, tous les autres chars.
- 1 Whippet, Renault FT-17 et variantes.

Modificateurs génériques :

- 1 Commandant de char à bord.
- +1 Char se déplaçant en terrain difficile.
- +1 FT-17 et variantes se déplaçant dans un bois.

Note : Chaque fois qu'un char ayant une mauvaise capacité de franchissement des tranchées pénètre dans un hexagone de tranchée ennemi, il effectue son test de panne dans la colonne particulière à son handicap, quelque soit le nombre d'hexagone qu'il ait parcouru. Il n'utilise que les modificateurs induit par un commandant de char ou un terrain difficile (on ne compte pas les modificateurs spécifiques à certains types de char).

| Tableau des types de pannes | | Modificateurs : |
|-----------------------------|---------------|--|
| Résultat du lancé | Type de panne | -1 si Commandant de char à bord |
| 1, 2 | Temporaire | Note : Lancez immédiatement après un résultat de panne pour en déterminer la gravité. Les pannes temporaires peuvent être réparées, reportez vous au tableau de réparation des chars. |
| 3, 4, 5, 6 | Permanente | |

| Tableau de réparation des chars | | Modificateur : |
|---------------------------------|--------------------|---|
| Résultat du lancé | Statut de la panne | -1 si Commandant de char à bord |
| 1, 2 | Réparée | Note : effectuez un lancé lors de chaque phase de « Pin removal ». Les chars réparés peuvent reprendre leurs mouvements dès le tour suivant. |
| 3, 4, 5, 6 | Toujours présente | |

| Tableau de résolution des attaques antichars [ATCRT] | | Modificateurs : |
|--|----------------------------------|--|
| Distance de la cible | Résultat nécessaire pour toucher | +2 Lors du premier tir contre une nouvelle cible. +1 Lors du second tir contre cette «nouvelle» cible. +0 A partir du troisième tir contre une cible. +2 Si un canon d'artillerie ou antichar a du pivoter lors de la phase de tir défensif pour tirer sur une cible se trouvant hors de son angle de tir. +2 S'il ne s'agit pas d'une unité de servants qui actionne un canon AA, AT ou ART. +2 Si un char allemand fait feu après que son équipage ait échoué à un test de moral. +2 Si un canon d'artillerie (uniquement) fait feu sur un camion ou une auto blindée. +1 Si la cible se trouve dans un hexagone de ville. - 1 Si un commandant de char est présent dans le char qui fait feu - 1 Si un canon antichar (uniquement) fait feu à moins de 5 hexagones de distance. +/-N en fonction du modificateur de taille indiqué sur le pion d'un char. |
| 0-1 | 9 ou moins | Si le résultat dépasse le résultat nécessaire pour toucher, la cible n'est pas atteinte. Il ne se passe rien. Si le résultat est inférieur ou égal, la cible est détruite. |
| 2 | 8 | |
| 3 | 7 | |
| 4 | 6 | |
| 5 | 5 | |
| 6 | 4 | |
| 7 | 3 | |
| 8 | 2 | |
| 9-10 | 1 | Note : Un résultat naturel de 1 est toujours un « Hit » tant que la cible atteinte se trouve dans la portée de l'armes utilisée. |

| Attaques des MG, fusils antichars, et lance-flammes contre les chars. | | | |
|---|----------------------|----------------------------|-----------------------|
| | Distance de la cible | Résultat pour toucher (D6) | Nbre de tir par phase |
| Fusils AT | 0-1 | 1-2 | 3 |
| Lance-flammes | 0-1 | 1-3 | 1 |
| Tir de MG * | 0-9 | 1-4 | 1 |
| * Possible uniquement contre les chars possédant un faible blindage (faiblesse indiquée par un « ! »). Requier au moins un groupe de MG ou deux MG de véhicules pour être mené à bien. | | | |
| Si le résultat est supérieur au résultat nécessaire pour toucher, le tir est manqué et rien ne se passe. | | | |
| Si le résultat est inférieur ou égal, la cible subit une panne sur un second résultat de 1, pour une MG. Sur un résultat de 1-2 pour un fusil antichar. Effectuez un test pour connaître la gravité de la panne. Un hit infligé par un lance-flammes détruit immédiatement le véhicule. | | | |

Landships ! [Aides de jeu –III – Artillerie]

Vérification des communications

Lancez un dé pour chaque hexagone ciblé. Sur un résultat de 1-3 l'observateur avancé a pu rentrer en communication avec la batterie d'artillerie à l'arrière. Rendez-vous au tableau d'autorisation de tir ci-dessous. Les avions sont toujours considérés comme étant en communication avec l'arrière.

Tableau d'autorisation de tir

| Résultat du lancé | Nombre de tours depuis lequel un hexagone est attaqué sans succès. | | | | | Modificateurs (utilisez tous ceux pouvant s'appliquer à la situation) : |
|-------------------|--|---|---|---|----|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4+ | |
| 1 | F | F | F | F | F | <p>Modificateurs (utilisez tous ceux pouvant s'appliquer à la situation) :</p> <p>-1 Si un avion est à l'origine de la demande d'autorisation de tir pendant les années 1915-16. -2 Si un avion est à l'origine de la demande d'autorisation de tir pendant les années 1917 et plus. -1 Si une unité terrestre française est à l'origine de la demande d'autorisation de tir dans tout scénario se déroulant en 1914 ou 1915. -1 Si une unité terrestre allemande est à l'origine de la demande d'autorisation de tir dans tout scénario se déroulant en 1918 ou 1919. +1 Si une unité terrestre russe est à l'origine de la demande d'autorisation de tir dans tout scénario.</p> <p>Résultats :</p> <p>- : La demande de barrage est ignorée. Rien ne se produit. F : Le commandant de la batterie d'artillerie accède à la demande de tir. Les modules d'artillerie hors carte et l'artillerie présente sur le plateau de jeu peuvent procéder au barrage des hexagones ciblés.</p> |
| 2 | - | F | F | F | F | |
| 3 | - | - | F | F | F | |
| 4 | - | - | - | F | F | |
| 5 | - | - | - | - | F | |
| 6 | - | - | - | - | - | |

| Note: testez toujours la dispersion avant de déterminer les effets du barrage. | Tableau de dispersion | | |
|--|-----------------------|-------------------------------------|-------------------|
| | Résultat du lancé | Barrage Drumfire, Gaz, et fumigènes | Barrage Hurricane |
| | 1, 2, 3 | Sur la cible | Sur la cible |
| | 4 | Sur la cible | Dispersion |
| | 5, 6 | Dispersion | Dispersion |

Tableau de résolution des attaques de barrage

| Résultat du lancé | Puissance de feu atteignant l'hexagone | | | | Modificateurs : |
|-------------------|--|-----|------|------|--|
| | 10 | 20 | 30 | 40+ | |
| 1-2 | H+1 | H+2 | H+2* | H+2* | <p>Modificateurs :</p> <p>+1 Si l'unité se trouve dans un hexagone de bois ou une tranchée. +2 Si l'unité se trouve dans un hexagone de réseau fortifié ou une ville. -1 Si une unité de cavaliers se trouve dans l'hexagone ciblé. -1 Si l'unité se trouve dans une rivière. Note : Les unités de cavaliers ne peuvent bénéficier que du couvert qu'offre les hexagones de bois, de rivière, et de ville. Les véhicules selon le bonus des villes. Résultats :</p> <p>- : Raté. Aucun effet. *: Sur un résultat de 1, les pions de barbelés sont retirés du jeu. H : « Hit ». Toutes les cibles légères (camions et servants compris) sont touchées et doivent effectuer un test de moral. Appliquez un modificateur de +1 ou +2 lors de ce test si un résultat H+1 ou H+2 a été obtenu. Appliquez les résultats comme suit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Les cibles légères qui réussissent leur test de moral sont clouées au sol. Celles qui échouent sont éliminées. Les cavaliers sont considérés comme étant à pied si un second résultat de 1 est obtenu lors d'un second lancez (spécial). 2) Les armes de soutien se trouvant dans un hexagone touché par un barrage ne font pas de test de moral (seuls les servants en font un) mais sont détruites sur un 1-2 lors d'un second lancé (spécial). 3) Les chars et les autos blindés se trouvant dans un hexagone touché par un barrage n'effectuent pas de test de moral. Ils sont détruits sur un résultat de 1 lors d'un second lancez (spécial) <p>Note : Augmentez tout résultat H obtenu de +1 si des shrapnels sont utilisés. Un échec reste cependant un échec.</p> |
| 3 | H+1 | H+1 | H+2 | H+2 | |
| 4 | H | H+1 | H+2 | H+2 | |
| 5 | - | H | H+1 | H+2 | |
| 6 | - | - | H | H+2 | |
| 7 | - | - | - | -- | |

Landships ! [Aides de jeu –IV–Combats et aviation]

Tableau de résolution des combats d'armes légères [SACRT]

| Résultat du lancé | Puissance de feu atteignant l'hexagone | | | | | | * lors d'un tir contre des cavaliers, un deuxième résultat de 1 signifie la mort des chevaux. Déployez un pion équivalent de MG ou des fantassins à la place. Les autos blindés voient leurs roues endommagées sur un second résultat de 1. Modificateurs : -1 Pour chaque groupe de MG ou tranche de deux mitrailleuses de véhicule tirant. -1 Si l'attaque est dirigée contre un groupe de cavaliers monté. -1 Si la cible se trouve dans un hexagone de rivière. +1 Si le véhicule qui mène l'attaque c'est déplacé lors de la phase de mouvement des véhicules. +1 Si la cible se trouve dans un hexagone de marais, de bois, ou de tranchée. +2 SI la cible se trouve dans un hexagone de réseau fortifié ou de ville. +2 lors d'un tir contre un avion. Note : Les unités de cavaliers ne peuvent bénéficier que du couvert qu'offre les hexagones de bois, de rivière, et de ville. Les véhicules selon le bonus des villes. H : Hit. Les unités se trouvant dans l'hexagone sont touchées. Chacune doit procéder à un test de moral. Celles qui réussissent sont clouées au sol. Celles étant déjà clouées au sol battent en retraite de 2 hexagones. Les unités qui échouent sont éliminées (qu'elles aient été auparavant clouées au sol ou non). Ajoutez +1 au résultat du test de moral si des MG participent à l'attaque (mais pas pour chacune d'entre elles). Les avions sont abattus sur un Hit. |
|-------------------|--|-----|------|-------|-------|-----|---|
| | 2-4 | 5-8 | 9-15 | 16-22 | 23-29 | 30+ | |
| 1* ou moins | H | H | H | H | H | H | |
| 2 | H | H | H | H | H | H | |
| 3 | - | H | H | H | H | H | |
| 4 | - | - | H | H | H | H | |
| 5 | - | - | - | H | H | H | |
| 6 | - | - | - | - | H | H | |
| 7 | - | - | - | - | - | H | |
| 8+ | - | - | - | - | - | - | |

Tableau de résolution des combats rapprochés [CACRT]

| Résultat du lancé | Nombre d'unités d'écart entre les deux adversaires | | | | | N/N Pertes de défenseur/ pertes de l'attaquant avec N égal au nombre de groupes de combat retirés. DE : tous les groupes de combats en défense sont éliminés. Décalage de colonne : Décalez d'une colonne vers la gauche si le combat rapproché à lieu en ville. Décalez d'une colonne vers la gauche si un char ennemi se trouve dans l'hexagone. Décalez d'une colonne vers la droite si un char allié se trouve dans l'hexagone. Modificateurs : -1 pour chaque groupe de combat ennemi en défense cloué au sol dans l'hexagone. -1/+1 pour chaque groupe de MG alliée/ennemi présent dans l'hexagone. -2/+2 pour chaque groupe lance-flammes alliée/ennemi présent dans l'hexagone (ne consomme pas de charge). Note : Les unités clouées au sol ne comptent pas dans le calcul de l'écart des forces en présence, mais peuvent servir à satisfaire les pertes. Chaque char et auto blindé compte comme une unité pour le camp qui les possède. |
|-------------------|--|-----|-----|------|------|---|
| | 0 | +1 | +2 | +3 | 4+ | |
| 0 ou moins | 2/- | 3/- | 3/- | DE/- | DE/- | |
| 1 | 1/- | 2/- | 3/- | 3/- | DE/- | |
| 2 | 1/- | 2/- | 2/- | 2/- | 3/- | |
| 3 | -1 | 1/- | 1/- | 2/- | 2/- | |
| 4 | -1 | 1/1 | 1/1 | 1/2 | 2/- | |
| 5 | -2 | 1/2 | 2/2 | 2/1 | 2/- | |
| 6 | -2 | -1 | 2/3 | 2/2 | 2/1 | |
| 7+ | -3 | -2 | 1/2 | 2/2 | 2/1 | |

Tableau de résolution des bombardements aériens

| Résultat du lancé | Facteur de bombardement total | | | Note : effectuez un lancez pour chaque unité présente dans l'hexagone. Modificateurs : Les cibles légères et les armes de soutien (uniquement) utilisent les modificateurs de terrain listé ci-dessous en fonction du terrain qu'elles occupent. -1 Si l'unité se trouve dans un hexagone de ville. +1 Si l'unité est dans un hexagone de tranchée, de marais ou de bois. +2 Si l'unité se trouve dans un hexagone de réseau fortifié. P : Les cibles légères et les camions sont cloués au sol/ immobilisés. Les armes de soutien sont détruites sur un second résultat de 1-2. E : L'unité (quelque soit son type) est éliminée. Note : Les cavaliers ne peuvent bénéficier des bonus que confèrent les hexagones de tranchée ou de réseau fortifié. Les véhicules peuvent seulement bénéficier du modificateur applicable en ville. | Attaques antiaériennes (ne concerne que les canons antiaériens) Lancez le dé jusqu'à trois fois par phase contre un appareil se trouvant à portée. Un 1 équivaut à un « Hit ». 1 Hit obtenu : l'avion ne peut observer durant ce tour. +1 à toute mission de bombardement ou d'attaque au sol pendant le tour. 2 Hits obtenus : toutes les missions de l'avion sont abandonnées. Retirées du plateau de jeu. Ne compte pas dans le calcul de victoire. 3 Hits obtenus : avion abattu. Compte pour le calcul de victoire. |
|-------------------|-------------------------------|------|-----|---|--|
| | 4-5 | 6-10 | 11+ | | |
| 1 | P | P | E | | |
| 2 | - | P | P | | |
| 3 | - | - | P | | |
| 4 | - | - | - | | |