

# Landships ! [Règles alternatives]

## Tableau alternatif de résolution des combats d'armes légères :

Il m'a toujours semblé étrange que l'élimination d'une unité soit uniquement subordonnée à son moral. Dans une guerre, les balles ne font pas la distinction entre troupes aguerries et conscrits fraîchement débarqués. Bien sûr, s'appuyer sur le moral d'une unité pour juger de son élimination est loin d'être insensé (en regard de la cohésion de l'unité). Néanmoins, lors de la Grande Guerre, les unités légères furent décimées par le feu comme jamais elles ne l'avaient été auparavant. Aussi, la notion de déroute me paraît préférable pour les unités dont le moral est affaibli.

Le second problème avec le tableau de résolution des combats d'armes légères [SACRT] que propose *Landships !* est que le meilleur résultat qu'on puisse obtenir suite à un « Hit » est un test de moral. Ainsi, une unité dotée d'un moral de 5 n'a quasiment aucune chance d'être éliminée, même par un feu extrêmement concentré. Ce genre de situation se montrant particulièrement frustrante, je vous propose d'utiliser le tableau suivant afin de rendre les choses un peu plus sanglantes :

Résultat du lancé	Puissance de feu totale atteignant l'hexagone					
	2-4	5-8	9-15	16-22	23-29	30+
1 ou moins	H3	H4	E	E	E	E
2	H2	H3	H4	H4	E	E
3	-	H2	H3	H4	H4	E
4	-	-	H2	H3	H3	H4
5	-	-	-	H2	H2	H3
6	-	-	-	-	H2	H2
7	-	-	-	-	-	H1
8+	-	-	-	-	-	-

Les modificateurs de terrain du tableau de résolution initial s'appliquent de manière identique.

**E** : toutes les unités se trouvant dans l'hexagone sont éliminées.

**H#** : Lancez un dé pour chaque unité se trouvant dans l'hexagone. Si le résultat est inférieur ou égal au # indiqué, l'unité est éliminée. Si le résultat est supérieur à celui-ci, le moral de l'unité doit être inférieur au moral de l'unité, celle-ci doit battre en retraite de deux hexagones. Si le résultat est inférieur au moral de l'unité, celle-ci est clouée au sol.

## « Pin removal » non-automatique :

Plutôt que les joueurs retrouvent automatiquement le contrôle de leurs unités clouées au sol, il m'a paru intéressant de rendre les choses un peu plus pénibles.

Lors de la phase de « pin removal », lancez un dé pour chaque **empilement** d'unité clouées au sol :

1-2 : l'ensemble des unités se trouvant dans l'hexagone recouvre ses esprits. Celles-ci ne sont plus clouées au sol.

3-5 : toutes les unités se trouvant dans l'hexagone demeurent clouées au sol.

6 : Toutes les unités se trouvant dans l'hexagone restent clouées au sol, OU (si vous avez choisi d'utiliser les règles d'héroïsme) faites un lancé sur le tableau de comportement héroïque.

## Héroïsme :

Afin de conférer aux groupes de fantassins et de cavaliers des réactions sortant de l'ordinaire (j'apprécie particulièrement la règle « Heat of Battle » d'Advanced Squad Leader), effectuez un lancé sur le tableau qui suit. Le résultat obtenu affecte l'ensemble des unités empilées dans l'hexagone.

Tableau de comportement héroïque	
Résultat du lancé	Effet obtenu
1	Charge !
2	Endurcissement
3	Démoralisé
4	Retraite
5	Panique
6	Drapeau blanc

**Charge** : les unités ne sont plus clouées au sol. Les cavaliers doivent charger l'unité de fantassins ou de cavaliers ennemis la plus proche. Les fantassins doivent se déplacer en direction de l'unité de fantassins ou de cavaliers ennemis la plus proche, par le chemin le plus rapide. Cavaliers et fantassins concernés doivent procéder ainsi, jusqu'à avoir éliminé l'unité ennemie en combat rapproché. Ils recouvrent ensuite leur liberté d'action.

**Endurcissement** : les unités ne sont plus clouées au sol et chacune est remplacée par un pion équivalent mais possédant une valeur de moral supérieur de +1 par

rapport à l'ancien pion (si de tels pions sont disponibles).

**Démoralisé** : on procède de la même manière que lors d'un endurcissement, mais avec un pion possédant une valeur de morale inférieure de -1.

**Retraite** : les unités demeurent clouées au sol et battent en retraite sur une distance de deux hexagones.

**Panique** : les unités ne sont plus clouées au sol et se déplacent dès lors, sans pouvoir faire feu, vers le bord de carte allié le plus proche (en MP). Elles agissent ainsi jusqu'à se retrouver hors de portée de toute unité ennemie.

**Drapeau blanc** : Si une unité ennemie se trouve à moins de 5 hexagones, élimination directe. Dans le cas contraire les unités ne sont plus considérées comme clouées au sol.

## Règles optionnelles concernant l'artillerie :

Les pièces d'artillerie n'agissaient jamais comme des unités indépendantes lors d'un tir indirect. En cela, le jeu permet une utilisation irréaliste de ce type de canon. Ces quelques règles cherchent à incorporer un peu plus d'historicité dans la mécanique ludique.

- Afin de conduire des attaques indirectes, les pièces d'artillerie doivent, dans un même hexagone, se trouver au nombre minimum de trois (pour permettre les communications indispensables avec les servants, les canons ne pouvaient être dispersés sur des centaines de mètres)

De tels regroupements de pièces (que l'on nommera batteries) doivent être désignés avant le début de la partie. Il peut y avoir plus d'une batterie par hexagone. Ajustez la mise en place des scénarios si nécessaire pour permettre l'utilisation de cette règle. Les canons antichars [AT] ne sont pas concernés. Tout canon d'artillerie n'appartenant pas à une batterie ne pourra pas mener d'attaque de barrage indirecte.

- Lors de la phase de barrage, tous les canons d'une batterie doivent faire feu contre le même hexagone, en utilisant le même type de munition et de barrage (leur action correspond au même ordre de tir). Néanmoins, toutes les pièces de la batterie ne sont pas obligées de tirer.

### **FOs camouflés :**

Pour éviter les tirs abusifs contre les observateurs avancés lors d'un scénario, utilisez les règles suivantes :

- \* La présence d'un observateur avancé sur la carte peut être cachée à l'adversaire (Dès lors que l'on a consenti à l'utilisation de ces règles, bien entendu ! Notez simplement la localisation du ou des FOs sur un papier).
- \* Un observateur avancé ainsi camouflé n'est découvert que s'il se déplace à portée de détection d'un ennemi, ou qu'un ennemi pénètre dans son hexagone.
- \* Un observateur avancé subit toujours les effets d'un tir direct contre l'hexagone dans lequel il se trouve (découvrez le et résolvez les effets si un « Hit » est obtenu).
- \* Les avions ne révèlent jamais la présence d'un observateur camouflé.

### **Pannes concernant les chars :**

Si vous trouvez, vous aussi, que la vitesse à laquelle les chars tombent en panne dans *Landships !* est un peu excessive, lancez le dé une deuxième fois lors d'un test de panne. Si le résultat est plus favorable qu'un premier résultat indiquant une panne sur le tableau, ignorez le premier résultat.

### **Chars en tant que couvert :**

La règle 8.23 stipule que les chars bloquent la LdV. Cela apparaît légèrement irréaliste, compte-tenu qu'un hexagone mesure environ 100 mètres de largeur. Pour simuler le bénéfice de protection que constituent les chars pour l'infanterie se tenant juste quelques pas derrière eux, utilisez la règle suivante :

- Les chars ne bloquent plus la LdV.
- Tout groupe de fantassins ou de cavaliers se trouvant avec un char dans un même hexagone bénéficie d'une protection symbolisée par modificateur de +1 lors de la résolution d'un combat d'armes légères.

**Note :** L'auteur de ces règles alternatives est Arnaud Bouis (voici l'adresse mail donné sur grognard.com : dev24@bos.wtk.suresnes.marben.fr. Je ne sais pas si elle fonctionne toujours...) et datent d'août 1994. Bertrand Dujardin

Il apparaît en effet que cette adresse mail n'est plus valide. Arnauld Della Siega