

L'ARTILLERIE A LANDSHIPS!

L'artillerie joue un rôle central dans Landships !. Le nombre de pages qui lui est consacré montre le souci du détail qu'a voulu apporter le concepteur.

Dans le jeu, on trouve deux types d'artillerie : l'artillerie hors carte (off map) et l'artillerie représentée par un pion sur la carte (qui nécessite des servants (crew) pour pouvoir tirer, et qui peut également effectuer des tirs directs, sur des véhicules ou des fantassins).

LE TIR INDIRECT

Le joueur actif peut faire tirer son artillerie hors carte et sur carte en tir indirect lors de la première phase du tour (Phase de tir de barrage). Le cheminement avant d'obtenir un résultat est long et laborieux, car détaillé.

- Choix d'un hexagone cible, sélection du type de barrage et du type de munitions.
- Test de communication et test pour savoir si l'ordre du tir est donné (FOT)
- Test de dispersion
- Test pour savoir si le tir a touché
- Résolution des effets du tir sur la cible

Pour pouvoir viser un hexagone, il est nécessaire de pouvoir « observer » celui-ci, soit grâce à un observateur avancé (FO), soit par le biais d'un avion effectuant une mission d'observation d'artillerie.

L'observateur avancé peut observer un hexagone se trouvant à une distance maximale de 10 hexagones. Les règles sur les lignes de vue (8.23) s'appliquent bien évidemment.

Un appareil de type CS (Close Support/attaque au sol) avec une mission d'observation d'artillerie remplace les observateurs avancés. Il observe, pour le tour suivant et si sa mission n'est pas avortée, tous les hexagones situés dans un rayon de 2 hexagones. Un avion est toujours considéré « en communication » et obtient un bonus sur la Table d'Ordre des Tirs (FOT)

Veillez à bien distinguer les termes « observation » (observing) et repérage (spotting). Le premier s'applique aux tirs indirects, le second aux tirs directs. Les règles du repérage sont plus strictes car la distance à laquelle une unité peut se faire repérer dépend de son type et du terrain dans lequel elle se trouve. Pour l'observation, on ne prend pas en compte ces facteurs.

Certains hexagones sont automatiquement observés et ne nécessitent donc pas le concours d'un observateur avancé ou d'un avion (5.13). C'est le cas de la première ligne de tranchées ennemie, toutes les tranchées amies, les villes et les nœuds routiers. Dans ce cas, aucun test de communication n'est requis.

Les tableaux ci-dessous récapitulent les types de barrage et de munitions utilisables, ainsi que leur spécificité. Cela permettra de faciliter le choix du joueur, qui est soumis à certaines restrictions selon le terrain ou le type de barrage utilisé.

Barrage	Munitions	Résolution attaque	Note
Drumfire	Toutes	simultanément	Moins de dispersion
Hurricane	Explosives, Shrapnel	successivement	Chaque attaque sur un hex. résolue individuellement

Munitions	Terrain	Condition	Effets sur	Note
Explosives	Tous		Infanterie, cavalerie, autos blindées, chars, camions	
Shrapnel	Clair, forêt, marais, rivière	3 platoons ou +	Infanterie, cavalerie, camions	
Fumigènes	Tous		Hex. +1	Drumfire Pas de test sur la FOT
Gaz	Tous		Hex. +3 Infanterie, cavalerie, camions	Drumfire Dure 2 tours

Pour pouvoir effectuer un tir indirect, une unité d'artillerie sur carte doit faire face aux lignes ennemies (triangle).

LE TIR DIRECT

Une unité d'artillerie peut effectuer des tirs directs. Pour ce faire, il faut qu'elle ait une vue directe sur sa cible (sans recourir à un observateur avancé ou à un avion) et que ses servants ne soient pas cloués (pinned). Notons que, pour être visée, la cible d'une unité d'artillerie sur carte doit se trouver dans l'arc de tir de celle-ci

Une telle unité peut, dans le même tour, effectuer un tir de barrage ET soit 3 tirs contre un véhicule (AT) soit 1 tir contre une cible molle (SAFA). Ces tirs (hormis le tir de barrage, qui s'effectue lors de la première phase du tour) s'effectuent toujours lors la phase défensive du joueur.

Pour pouvoir tirer dans sa phase offensive, l'unité ne doit pas avoir tiré lors de sa phase de barrage. Dans ce cas, l'unité ne peut viser qu'une seule cible. Cette unité pourra toujours tirer lors de sa phase défensive.

Dans sa phase défensive (uniquement), une unité d'artillerie peut, une fois par tour, changer d'orientation (d'un hexagone) afin d'avoir sa cible dans son arc de tir.

Notez que, si les tirs contre une cible « dure » se font indépendamment les uns des autres, les tirs dirigés contre une même cible molle se combinent pour donner une puissance de feu totale. Chaque tir a une puissance de feu de 10.

Contre un véhicule, une unité d'artillerie se comporte comme une unité anti-tank.

Notons enfin que, depuis Infernal Machines, les règles concernant l'artillerie ont été revues et modifiées en profondeur. Ceci fera l'objet d'un autre guide.