

L'AVIATION A LANDSHIPS!

Avec le développement de l'aviation, la guerre entre, à l'aube du XXème siècle, dans une nouvelle dimension.

Landships ! prend bien évidemment en compte cet aspect. Les règles sont cependant mal finalisées et il subsiste certaines zones d'ombre.

Les pions

En haut à gauche, une lettre :

Type		Mission
F	Chasseur	Chasse
CS	Soutien	Observation pour l'artillerie, bombardement ou attaque au sol
B	Bombardier	Bombardement

En bas à gauche, une valeur d'attaque au sol.

En bas à droite, une valeur de bombardement.

Certains chasseurs possèdent un bonus (-1) utilisé lors des combats aériens.

Un carré noir indique une immunité aux tirs venant du sol, sauf ceux des canons anti-aériens.

Les avions ont un potentiel de mouvement illimité.

Avant le début du jeu, les joueurs doivent assigner des missions aux appareils qui leur sont confiés. Les types de mission sont limités par le nombre de marqueurs fournis.

Chaque appareil ne peut être utilisé que 3 fois seulement durant une partie et ne peut changer la mission qu'il a sélectionné en début de partie. Note : Les appareils effectuant des missions d'observation pour l'artillerie ne sont pas considérés comme utilisés si la tir de barrage n'a pas touché un hexagone (même s'il ne s'agit pas de l'hexagone visé).

Les avions entre en jeu lors de la phase aérienne commune.

- Le joueur dont c'est le tour place sur les hexagones de son choix les appareils qu'il désire utiliser.
- Puis, le joueur non en phase place ses chasseurs pour intercepter les appareils de son choix. Les appareils notés CS et B ne peuvent que se défendre, pas intercepter.
- Lorsque des appareils ennemis se trouvent dans le même hexagone, un combat aérien s'engage.
- Le joueur non en phase peut éventuellement effectuer des tirs anti-aériens.
- Les missions du joueur en phase sont ensuite résolues.
- Les avions sont retirés de la carte.

Note : Les chasseurs (F) peuvent être utilisés lors de chaque phase aérienne commune, tandis que les bombardiers et les appareils de soutien rapproché ne peuvent être utilisés que durant la phase aérienne commune de leur propriétaire, dans la limite de trois utilisations.

Seuls les chasseurs peuvent intercepter des appareils se trouvant dans le même hexagone, pas les appareils de type CS ou B, qui ne peuvent que se défendre.

Les combats aériens (Dogfights)

- Lorsque deux appareils ennemis se trouvent dans le même hexagone, et qu'au moins l'un d'eux se trouve être un chasseur, un combat aérien a lieu.
- Les deux joueurs lancent un dé. Si le résultat se situe dans la fourchette fixée, l'appareil ennemi est abattu.

Appareil	Résultat à obtenir
F	1-3
CS ou B	1-2

Le Fokker D7, le Spad 13 et le SE5a doivent soustraire 1 à leur jet de dé... et leurs adversaires se méfier d'eux !!

- Si les chasseurs du joueur non en phase parvient à détruire tous les chasseurs de son adversaire, ils peuvent ensuite s'attaquer aux appareils de types CS et B restant dans l'hexagone.
- Les appareils de type CS ou B qui survivent peuvent effectuer leur mission.

Tirs anti-aériens

Le joueur non en phase peut tenter des tirs anti-aériens.

L'altitude à laquelle opèrent les appareils empêche certains tirs.

Mission	Small arms fire attacks	Canons anti-aériens
Chasse	-	-
Observation d'artillerie	Non	Oui
Bombardement	Non	Oui
Attaque au sol	Oui	Oui

Canons anti-aérien

La portée des canons anti-aériens est indiquée dans le coin supérieur droit du pion. Il s'agit du second chiffre, après le « slash ».

Ces tirs s'effectuent entre les combats aériens et la résolution des autres missions. Un canon ayant déjà tiré durant ce tour peut néanmoins effectuer un tir anti-aérien contre un appareil.

Un canon anti-aérien visant un avion lance trois fois le dé. Un « 1 » signifie que l'appareil a été touché. Les dommages, et leurs conséquences, dépendront du nombre de coups au but.

Nombre de « 1 » obtenus	Conséquences
1	* +1 au dé pour la résolution des missions de bombardement ou d'attaque au sol, * empêche l'observation dans le cas d'une mission d'observation pour l'artillerie
2	Mission avortée (l'appareil est retiré)
3	Appareil abattu (éliminé)

A la fin du tour, l'appareil est considéré comme réparé. Les dégâts encourus lors du tour seront ignorés lors des tours suivants.

Tirs anti-aériens

Les troupes à pieds (FT), (infanterie et MG), à portée de tir¹ d'un avion avec une mission d'attaque au sol peuvent tirer « gratuitement » sur cet appareil comme s'il s'agissait d'une unité terrestre. Le seul modificateur applicable est un +2. Si l'appareil est touché, sa mission est avortée et son pion retiré (l'appareil n'est cependant pas considéré comme abattu).

Les différentes missions

Chasse (F)

L'objectif du chasseur est d'intercepter et de détruire les appareils ennemis.

Observation d'artillerie (CS)

L'appareil agit comme un observateur avancé (FO).

Après la phase de tirs anti-aériens, il peut « observer » un hexagone situé dans un rayon de deux hexagones de l'endroit où il se trouve et reste en jeu jusqu'à sa prochaine phase de barrage.

L'hexagone observé peut ensuite être la cible d'un tir de barrage indirect effectué par des canons d'artillerie (ART) sur carte ou des modules hors carte.

Les appareils sont automatiquement considérés « en communication » (*communication check*) et reçoivent un bonus (-1 ou -2 selon la date du scénario) au moment de l'ordre de tir (*FOT*). Ceci est donc très avantageux.

L'appareil ne peut plus être utilisé après qu'il ait permis trois tirs de barrage.

Bombardement (CS et B)

L'appareil bombarde l'hexagone sur lequel il se trouve. Si plusieurs appareils avec une mission de bombardement se trouvent dans le même hexagone, les facteurs de bombardement sont additionnés.

Après la phase de tirs anti-aériens, un dé est lancé pour chaque cible située dans l'hexagone visé et la table de bombardement (*Air Bombardment combat results table*) consultée.

Attaque au sol (CS)

A partir de 1917, les avions peuvent conduire des attaques au sol. Si l'appareil n'est pas touché après les tirs anti-aériens (notons que l'appareil peut être la cible de SAFA), il peut attaquer l'hexagone sur lequel il se trouve, **de la même manière que s'il s'agissait d'une unité terrestre**. Si plusieurs appareils avec une mission d'attaque au sol se trouvent dans le même hexagone, les facteurs d'attaque au sol sont additionnés.

¹ En ce qui concerne la portée, le jeu ne fait pas la différence entre les distances sol-sol et sol-air.