

BARRAGE INDIRECT

1/ PRESENCE D'UN OBSERVATEUR

FORWARD OBSERVER
 - Conditions: non Pinned/LoS de 10 hex.
 - Effets: place une marqueur [BARRAGE IMPACT]
 - Restrictions: Smokescreen

AIRCRAFT

2/ CHOIX DU TYPE DE BARRAGE

DRUMFIRE
 - Munitions: HE, Schrapnel (clear, clear+river, woods, swamps), Gas, Smokescreen.
 - Effets: Toutes les unités d'ART et modules tirent sur le même hex.

HURRICANE
 - Munitions: HE, Schrapnel (clear, clear+river).

2.1/ ETABLISSEMENT D'UNE COMMUNICATION
 - Conditions: Pour chaque cible: 1d6. Si 1 à 3 ⇒ communication établie.

3/ FIRE ORDER TABLE (FOT)						RESULTATS :
1d6	Nombre de Tours où l'hex. a été attaqué sans succès (retraite/élim.) par des armes légères.					
	0	1	2	3	4+	
1	F	F	F	F	F	
2	-	F	F	F	F	-1 : si l'observateur est un avion en 1915/1916
3	-	-	F	F	F	-2 : si l'observateur est un avion en 1917
4	-	-	F	F	F	-1 : si une unité terrestre française demande le barrage en 1914/1915.
5	-	-	F	F	F	-1 : si une unité terrestre allemande demande le barrage en 1918/1919.
6	-	-	-	-	F	+1 : si une unité terrestre russe demande le barrage.

4/ SCATTER TABLE (Dispersion)

1d6	DRUMFIRE	HURRICANE
1, 2, 3	sur l'objectif	sur l'objectif
4	sur l'objectif	dispersion
5, 6	dispersion	dispersion

Test Moral :

Pour toutes les unités: 1d6 +/- DRM < Valeur de Moral de l'unité ⇒ Test réussi.

- Les cibles légères, les camions et leurs équipages qui réussissent le test sont [PINNED]. Les autres sont éliminés. Les unités de cavalerie sont définitivement démontées sur un résultat "1" sur 1d6.
- Les armes ne passent pas de test moral mais sont détruites sur un résultat "1 ou 2" sur 1d6.
- Les tanks et voitures blindées ne passent pas de test moral mais sont détruites sur un résultat "1" sur 1d6.

Nota: +1 sur tous les résultats "H" si les Shrapnels sont utilisés.

5/ BARRAGE COMBAT RESULT TABLE (BCRT)

1d6	Facteurs de tir touchant l'hex.			
	10	20	30	40+
1-2	H+1	H+2	H+2*	H+2*
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+1	H+2
7	-	-	-	-

Résultats:

- : Raté !
- * : Tous les barbelés de l'hex. sont éliminés.
- H (+1/2) : Touché! Toutes les cibles légères (y compris les camions et équipages) doivent passer un **Test Moral**.

DRM:

- +1: si l'unité est dans un hex. de bois ou de tranchée.
- +2: si l'unité est dans une ville ou une fortification.
- 1: si une unité de cavalerie est dans l'hex.
- 1: si l'unité est dans une rivière.
- Nota:** - la cavalerie ne peut recevoir de bonus/malus que des villes, bois et rivières.
- Les véhicules ne peuvent recevoir de bonus/malus que des villes.

