

Contact Radio

Effectué par un Observateur au début d'une PFPh ou DFPh amie. Si un DR est ≤ à la valeur de Radio Contact indiquée sur le pion radio/phone, le Contact Radio est effectif.

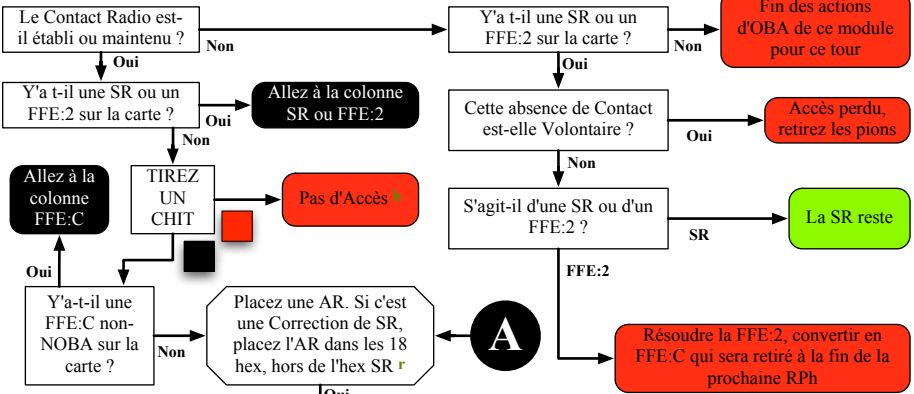
Le Contact Radio est Automatique pour les Observateurs hors-carte (non aérien)

8, 11 = Valeur de Radio Contact

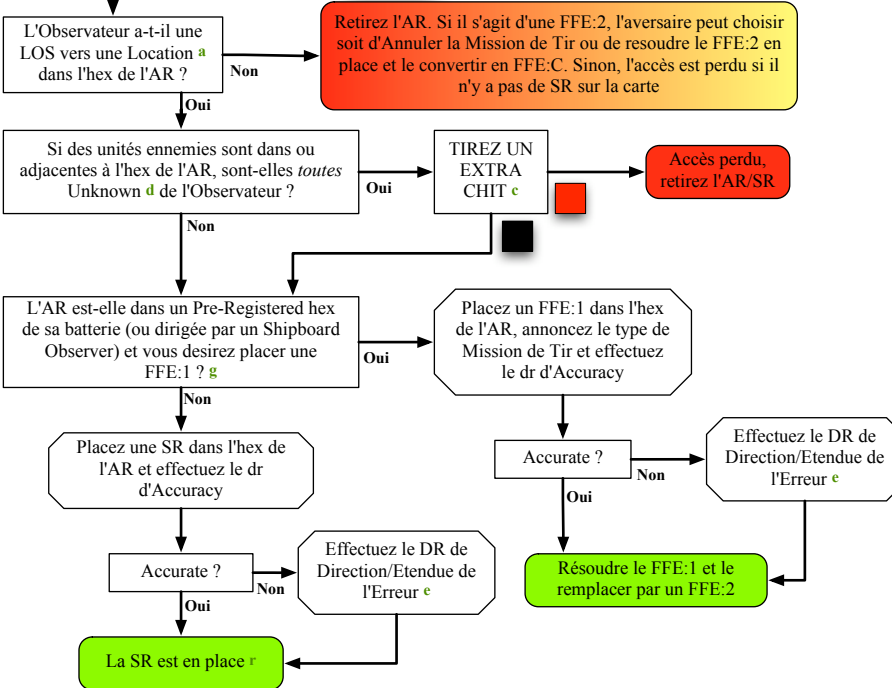
Observateur sur carte (un Leader Good Order avec une Radio/un Field Phone, ou un OP tank (H1.46) ou un Observation Plane (E.7.6)).

DRM
 -1 pour un Contact Radio déjà obtenu (Maintient)
 -1 maintient d'une OBA de bataillon de mortiers 70+mm/80+mm
 +1 PTO radio (pas pour un Field Phone)

Contact et Accès

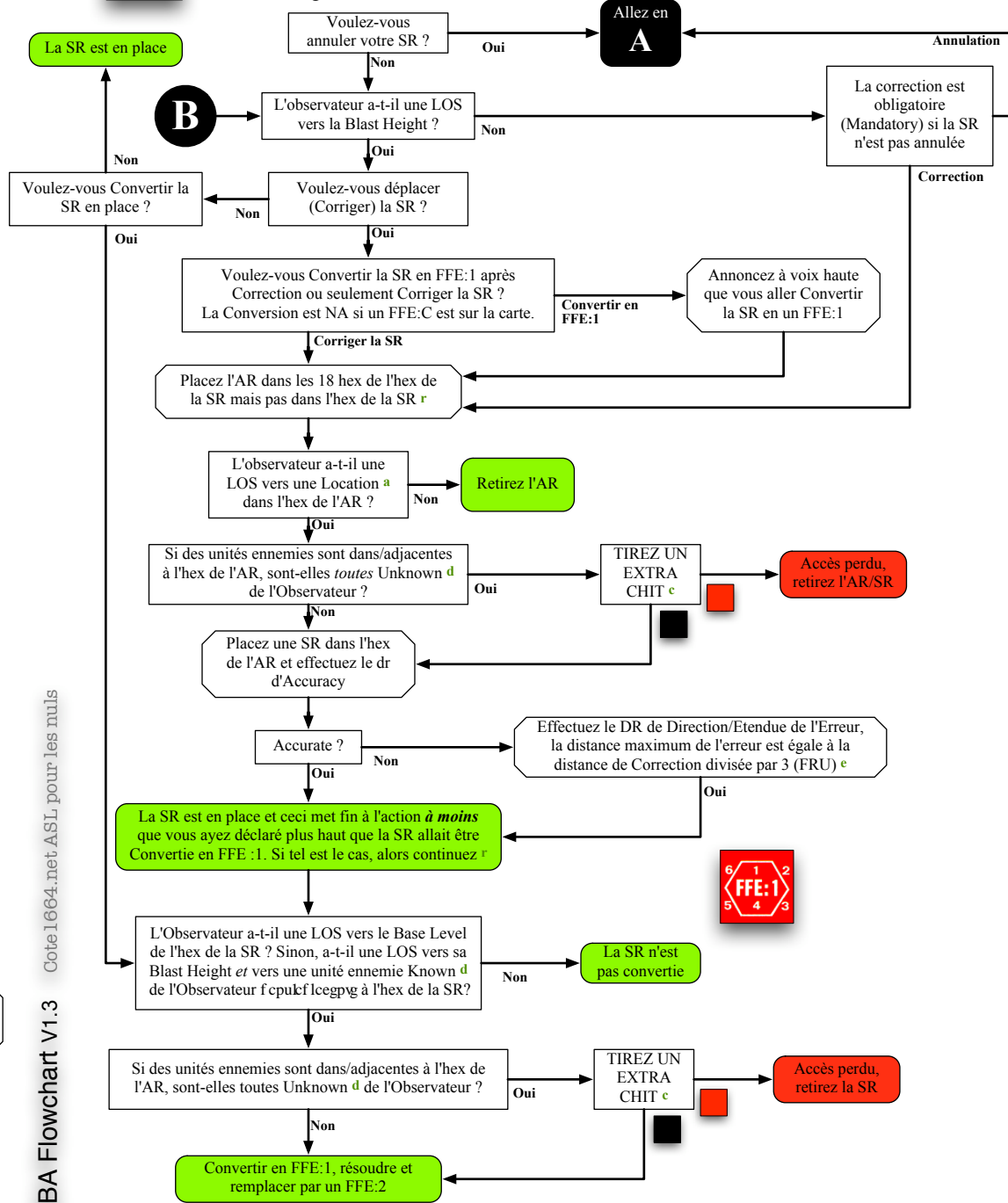


Artillery Request (AR) et placement de Spotting Round (SR)



Conversion et/ou Correction d'une SR

L'observateur a un Contact Radio, un Battery Access et un pion SR sur la carte

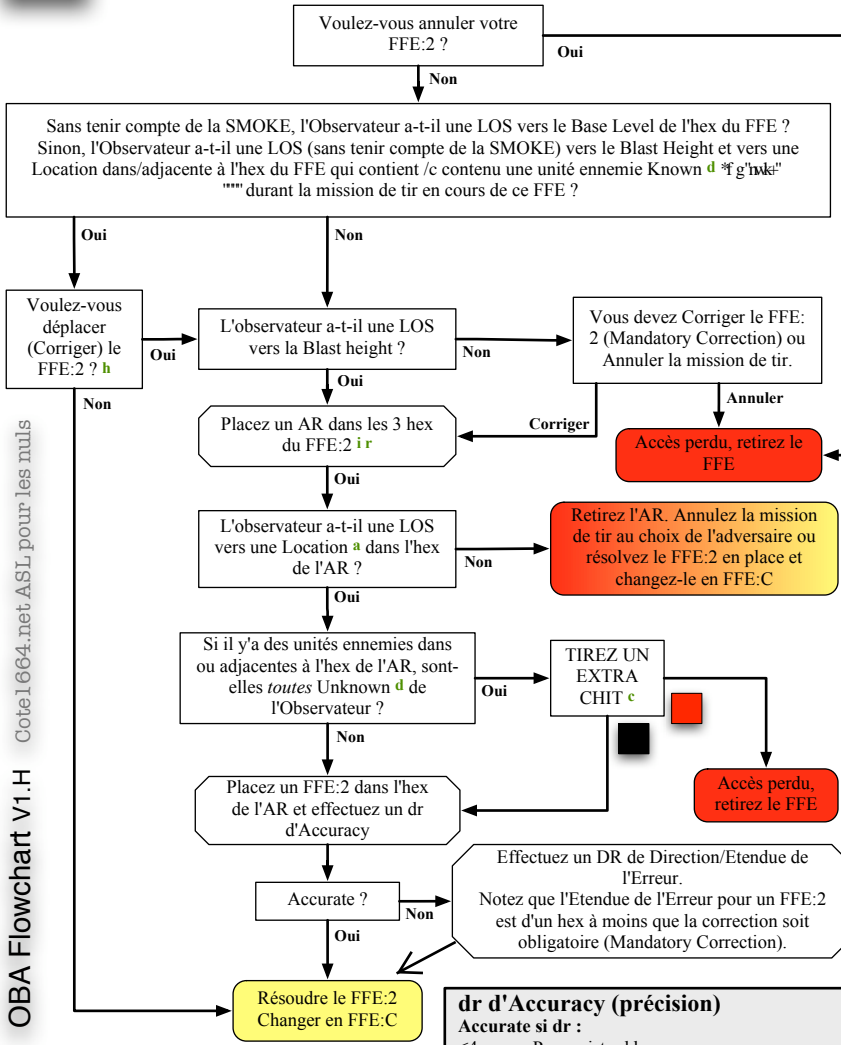


OBA Flowchart V1.3 Cote 1664.net ASL pour les nuls



Correction et tir de FFE:2

L'observateur a un Contact Radio, un Battery Access et un FFE:2 sur la carte



OBA Flowchart V1.H Cotel 664.net.ASL pour les nuls

Tentative d'accès à une batterie f

Tirez un chit (jeton) de votre Draw Pile de chits d'OBA et retirez-le définitivement [EXC: NOBA ou IR]. Si le chit est noir l'accès est alors obtenu.

Chaque Draw Pile de chits est assemblée avant la partie. La colonne OBA Access de la table National Capabilities sur l'intercalaire du chap. A./G. indique le nombre de chits rouges et noirs disponibles. Le NOBA est toujours composé de 5B/2R. En dehors de sa dotation normale, une batterie peut recevoir des chits supplémentaires pour les raisons suivantes :

- 1 chit noir si hex Pre-Registered (C1.73)
- 1 chit noir si Plentiful Ammo (C.211)
- 1 chit rouge si Scarce Ammo (C1.211)

dr d'Accuracy (précision)

Accurate si dr :

- ≤4 Pre-registered hex
- ≤2 Observateurs sur carte Allemands, Britanniques ou Américains et Shore Fire Control Party
- 1 Tous les autres

Modificateurs du dr :

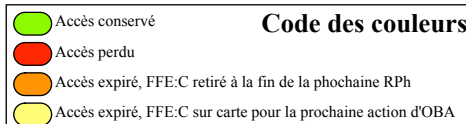
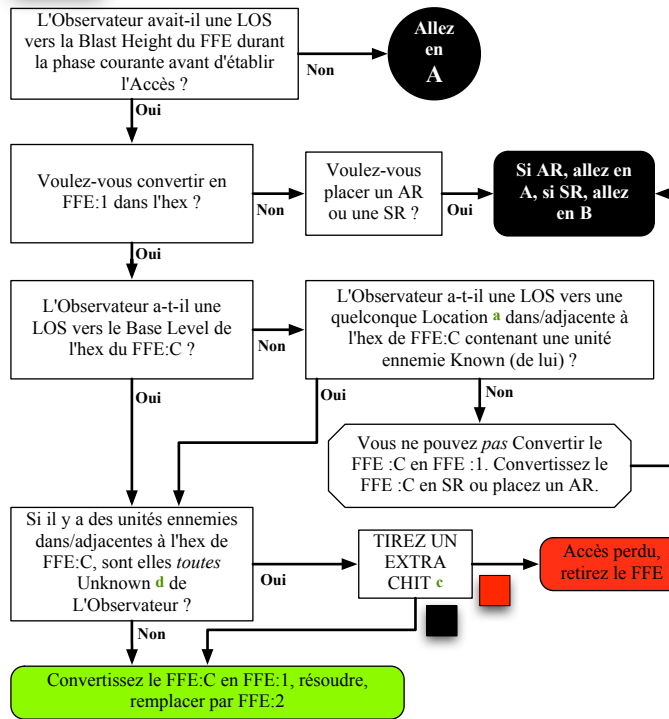
- +1 SR corrigée de 7-12 hex
- +2 SR corrigée de 13-18 hex
- +x x étant l' Hindrance cumulée de SMOKE dans l'hex de l'Observateur et les Hindrances le long de la LOF entre l'Observateur et l'hex d'AR. [EXC : Les drm d'Hindrance sont NA lorsque l'AR est dans un Pre-registered hex]
- 1 Shipboard Observer
- +1 NOBA lors d'un Heavy Surf

Note : l'Accuracy est NA lorsque la correction est obligatoire (Mandatory)



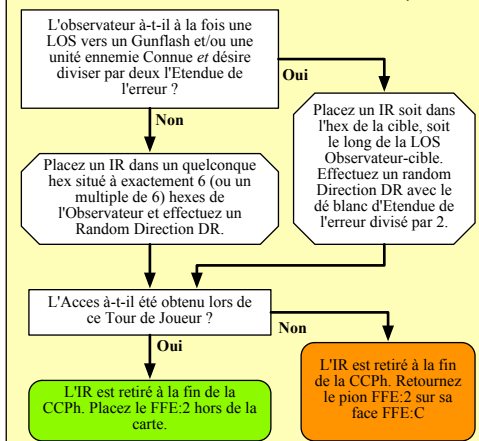
Procédures de FFE:C

L'observateur a un Contact Radio, un Battery Access et un FFE:C sur la carte



Obus éclairants (IR) tirés par OBA

L'observateur a un Contact Radio et un Battery Access



a Le terme "Location" fait ici référence à une Location non-Aerial

b Si il s'agit du deuxième chit rouge retiré de façon définitive, le Battery Access est perdu pour la durée du scénario.

c Ces chits supplémentaires tirés lorsque toutes les unités ennemies dans/adjacentes à l'hexagone de placement de l'AR/SR/FFE sont Unknown de l'Observateur, ne sont pas retirés définitivement de la Draw Pile (Pioche).

d Une unité ennemie Known est une unité ennemie non-Concealed vers laquelle l'Observateur a une LOS. Toutefois, les unités Concealed dans un terrain de type non-Concealment [EXC : nuit, Winter Camouflage] et dans la LOS de l'Observateur sont toujours considérée Known pour lui concernant ses actions d'OBA.

e Le dr d'Extension de l'Erreur (Extent of Error) est divisé par 2 (FRU) lorsqu'elle a lieu dans un hex Pre-Registered ou est dirigée par un Shipboard Observer. L'Extension de l'Erreur est toujours à plein si la Correction est Obligatoire (Mandatory).

f Un Avion d'Observation (Observation Plane) doit d'abord réussir un Sighting TC contre une cible située dans les 7 hex de Blast Area prévus d'une Concentration hypothétique dans la mesure où un Access a été précédemment gagné. Si la cible est HIP/Camouflée, le tirage d'un chit noir est de plus requis une fois le Sighting TC est réussi.

g FFE:1 doit être choisi si un Barrage est demandé.

h Un FFE:2 de Barrage ne peut être corrigé s'il est déjà situé dans un hex Pre-Registered.

i Un AR de Barrage peut seulement être placé dans son/adjacent à son hex Pre-Registered à moins que le FFE:2 soit déjà adjacent, auquel cas l'AR peut seulement être placé dans l'hex Pre-Registered.

r Si l'AR/la SR d'une batterie NOBA est placé (ou tombe) dans un hex de Reverse Slope, ou si la Blast Area de son FFE s'étend complètement dans des hex de Reverse Slope, alors ce pion est retiré et la Mission de Tir (si elle existe) est Annulée [EXC : si elle est dans Location d'upper building non-immune étant dans la LOS de l'Observateur ou s'il s'agit d'un tir d'IR [G14.66]]. Un Shipboard Observer peut placer un AR seulement dans un hex adjacent à/contenant une unité ennemie terrestre Known (pour lui) et doit tirer un chit supplémentaire si une unité au sol amie Known (pour lui) est dans les 6 hex de cet AR.

