

STOP AND GO TRAFFIC

MOVING, MOTION, and Non-Stopped Status

par Ole Boe, traduit par Frédéric Hannon

La plupart des scénarios ASL incluent un véhicule ou deux. Bien que les règles de véhicules ajoutent une certaine dose de complexité au jeu, elles permettent d'épicer réellement un scénario. Pour en retirer un certain plaisir il est cependant important de bien comprendre les règles de bases relatives aux véhicules. Parmi celles-ci le plus important concerne le mouvement des véhicules. Dans cet article je ne vais pas examiner comment un véhicule se déplace d'un hexagone à un autre. A la place je vais essayer d'expliquer les effets du démarrage, de l'arrêt ou du déplacement d'un véhicule.

Démarrer et s'arrêter

La première chose que vous avez besoin de savoir est comment démarrer et arrêter votre véhicule. Vous avez besoin de démarrer pour aller quelque part, et vous avez besoin de vous arrêter si vous voulez pouvoir tirer efficacement.

Un véhicule peut démarrer de deux manières. La manière habituelle est lorsque au cours de la MPH, le véhicule démarre en dépensant 1 MP (MP de démarrage (D2.12)), tandis que vous annoncez son démarrage. En payant ce MP de démarrage, le véhicule est supposé débiter un mouvement en marche avant, à moins que vous ne précisiez que le véhicule démarre en marche arrière. Dans certaines situations le véhicule ne peut pas démarrer automatiquement. Les plus communes de ces situations sont les tentatives de désembourbement (Bog Removal (D8.3), les tests de fiabilité mécanique (Mechanical Reliability, la capacité de déplacement est imprimée en rouge (D2.51)) ou le DR de calage (Stall) pour les **PzKpff VG** et les **JgdPz V**. La seconde manière de démarrer prend place durant la MPH de votre adversaire. Si un véhicule ennemi qui démarre sa phase de mouvement hors de la LOS de votre véhicule y pénètre, vous pouvez essayer de démarrer votre véhicule en réalisant une tentative de mouvement (Motion Attempt (D2.401)) comme cela est examiné en détail plus loin.

Pour s'arrêter le plus indolore consiste à dépenser un MP d'arrêt (Stop MP (D2.13)) durant la MPH de votre véhicule, mais il existe d'autres manières moins plaisantes de s'arrêter. Si une attaque ennemie contre le véhicule obtient un résultat (autre que Pin) contre le véhicule ou son équipage (mais pas si uniquement ses Passagers et Riders sont affectés), le véhicule s'arrête immédiatement sans dépenser de MP. Ce qui inclut les résultats d'attaque suivants : 'Immobilization', 'Shock', 'Stun', 'Break', K/#, KIA, et bien sûr 'Burning Wreck'. De plus un véhicule s'arrête immédiatement (sans dépenser de MP d'arrêt) s'il s'embourbe dans un terrain difficile (D8.2) ou s'il est immobilisé pour avoir voulu se déplacer trop vite (Excessive Speed Breakdown (D2.5)).

(Non-) Stopped et Motion

Un véhicule ne peut être que dans l'un et seulement dans l'un des trois états possibles : **Stopped** (D2.13), **Non - Stopped** (C.8), et **Motion** (D2.4). Ainsi un véhicule **Non - Stopped** ne peut jamais être à la fois en **Motion** ou **Stopped**, etc.

Un véhicule qui débute un scénario sur carte doit débiter **Stopped** à moins d'une spécification contraire des SSR. Durant le jeu un véhicule est considéré être **Stopped** s'il a débuté le scénario sur carte et qu'il n'a pas démarré depuis ou s'il s'est arrêté depuis la dernière fois qu'il s'est déplacé.

Si le véhicule n'est pas **Stopped** il est soit en **Motion**, soit **Non-Stopped** en fonction de la phase en cours. Au cours de sa phase de mouvement le véhicule est **Non-Stopped** mais à tout autre moment il est en **Motion**. Un véhicule qui débute le Set up hors carte commence toujours en Motion et reste en Motion (ou Non - Stopped) jusqu'à ce qu'il s'arrête. Ces deux états sont identiques sur de nombreux points, nous verrons plus tard ce qui les différencie.

EXEMPLE : Un véhicule est en Motion au début d'un tour de jeu, dès le début de sa MPH le véhicule passe du statut Motion à celui de Non-Stopped. S'il ne s'arrête pas durant sa MPH il revient à nouveau du statut Non-Stopped à celui de Motion à la fin de sa Phase de mouvement. Il reste alors en Motion jusqu'à ce qu'il s'arrête ou jusqu'au début de sa prochaine MPH, en fonction de ce qui se produit en premier.

Moving Target *cible en mouvement*

En plus de ces trois statuts décrits ci-dessus, un véhicule est parfois une cible en mouvement (Moving Target (C.8 et C6.1) ce qui le rend plus difficile à toucher. Un véhicule en statut Motion est toujours une Moving Target ; un véhicule Non-Stopped ou Stopped peut être ou pas une Moving Target.

Un véhicule est une Moving Target dans les circonstances suivantes :

Il débute son tour de joueur en Motion.

Il utilise un mouvement de contournement ou se déplace dans un nouvel hexagone.

Il finit sa MPh en Motion

Il obtient le statut Motion au cours de la MPh de son adversaire.

Notez qu'une cible en mouvement le reste jusqu'à la fin de la phase de tir de ce tour de joueur, même si le véhicule s'arrête ensuite.

EXEMPLE : Un véhicule à l'arrêt réalise avec succès une tentative de Motion durant la phase de mouvement de son adversaire. Il obtient immédiatement le statut Motion et devient également une Moving Target. Si plus tard au cours de la MPh de son adversaire il s'arrête pour effectuer un Bounding First Fire il devient automatiquement Stopped et ainsi perd son statut Motion, mais reste une Moving Target puisqu'il a été en Motion durant ce tour de joueur.

EXEMPLE : Un véhicule à l'arrêt dépense un MP de démarrage au cours de sa propre phase de mouvement. Il devient immédiatement Non-Stopped, mais pas une Moving Target. S'il entre dans un nouvel hexagone il deviendra par contre une Moving Target. Si le véhicule s'arrête durant sa Mph suite au résultat d'une attaque ennemie ou par la dépense d'un MP d'arrêt, il deviendra Stopped mais reste une Moving Target statut acquis depuis son entrée dans un nouvel hexagone au cours de ce tour de joueur.

EXEMPLE : Un véhicule à l'arrêt dépense un MP de démarrage durant sa propre MPh et devient immédiatement Non-Stopped, à ce moment là il ne se déplace pas dans un nouvel hexagone ni ne s'arrête, mais utilise un MP disponible pour modifier son VCA, ce qui ne le transforme pas en Moving Target. Cependant dès la fin de sa MPh il devient une Moving Target en Motion.

EXEMPLE : Un véhicule débutant le tour de jeu de son adversaire en Motion, est par conséquent également une Moving Target. S'il est immobilisé, il devient immédiatement Stopped et perd son statut Motion, mais il reste une Moving Target pour le restant de la phase de tir de ce tour de joueur.

Motion Attempt *tentative de déplacement*

Un véhicule mobile peut démarrer durant la phase de mouvement de son adversaire en réalisant une tentative de démarrage (Motion Attempt (D2.401)). En cas de réussite le véhicule démarre et peut également librement modifier son VCA. La tentative de Motion est réalisée en cherchant à obtenir un $dr \leq$ au nombre de MF/MP dépensé au sein de la LOS du véhicule, par une unité ennemie. Tout unité ennemie même une unité d'infanterie désarmée ou un Dummy Stack est qualifiée pour déclencher une tentative de Motion aussi longtemps que l'unité débute sa phase de mouvement hors de la LOS du véhicule. Il existe cependant une exception : un véhicule ne peut pas réaliser une tentative de Motion basée sur la dépense en MF d'un héros chasseur de char (G1.423). Un véhicule peut réaliser une tentative de Motion seulement une seule fois par phase de Mouvement ennemie. Un véhicule signalé par un marqueur de tir, un véhicule immobile ou un véhicule dans un convoi (E11.24) ne peut en aucun cas réaliser de tentative de Motion, et un véhicule disposant d'une capacité de mouvement imprimée en rouge doit en plus réaliser un test de Mechanical Reliability (D2.51) (un Panther G ou un Jagdpanther doit tester un éventuel calage au démarrage). Si un véhicule cale après une tentative de Motion il échoue simplement son démarrage, aucun DR ou MP de Délai n'est nécessaire. Un peloton sans radio réalise une tentative de Motion avec un seul dr pour l'ensemble du peloton, mais est sujet à un drm positif équivalent au nombre d'AFV composant le peloton (D14.21). Un unique AFV sans radio n'a pas besoin de passer un NTC avant de réaliser une tentative de Motion, mais doit ajouter un drm de +1 à son dr de tentative de Motion (D14.23).

EXEMPLE : Un **PzKpfw IV J** est situé en **24AA7** tandis qu'un Squad US transportant un BAZ est présent en **X7** hors de la LOS de l'AFV. Au cours de la MPh US le Squad se déplace en **Y7** et puis en **Z7** où il achève sa MPh. Le **PzKpfw** est effrayé par le BAZ aussi fait-il une tentative de Motion. Comme le Squad a dépensé 3 MF au sein de la LOS du **PzKpfw**, il le réussit sur un $dr \leq 3$ obtenant alors immédiatement le statut Motion.

Notez qu'une tentative de Motion peut être réalisée n'importe quand au cours de la MPh ennemie. Si une unité ennemie dépense 3 MF/MP dans la LOS de votre véhicule vous pouvez immédiatement réaliser une tentative de

mouvement basée sur cette dépense de MF/MP ou vous pouvez attendre jusqu'à ce que vous puissiez voir le mouvement d'autres unités ennemies ou même jusqu'à la fin de la MPh ennemie, et quand même réaliser une tentative de Motion basée sur la dépense en MF/MP de la première (ou dernière) unité ennemie à s'être déplacée.

EXEMPLE : Un **Sherman Stopped** est en **24 T5**, un Squad allemand est en **R4** et un **Panther** en **V2**. Au cours de la MPh allemande le Squad se déplace en **S5**, dépensant deux MF dans la LOS du **Sherman**. Le **Sherman** peut alors réaliser une tentative de **Motion** qui réussira sur un $dr \leq 2$, mais le **Sherman** choisit d'attendre puisqu'il ne peut réaliser qu'une seule tentative de **Motion** durant la MPh. Si le **Panther** utilise ses trois derniers MP pour se déplacer de **U3** en **T3**, et s'arrêter, le **Sherman** pourra alors réussir une tentative de **Motion** en obtenant un résultat ≤ 3 . Si le **Panther** ne dépense qu'un seul MP dans la LOS du **Sherman** ou n'entre pas du tout dans sa LOS, ce dernier pourra réaliser une tentative de **Motion** basée sur le mouvement du Squad.

Un véhicule en mouvement peut réaliser une tentative de Motion même s'il est déjà en mouvement. En plus de permettre à un véhicule d'effectuer un démarrage, une tentative de Motion réussie offre également au véhicule la possibilité de modifier librement son VCA, ce qui génère quelques avantages.

EXEMPLE : Un **Panther** en motion au sein de l'hexagone **23J7** possède à la fois son VCA et son TCA orienté en direction de **J8/K8**. Au cours de la MPh US un **Sherman** se déplace de **H6** en **I6** et puis en **J6** où il s'arrête, après avoir dépensé 4 MP dans la LOS du **Panther** espérant réussir un tir sur l'arrière. Plutôt que de tourner et tirer le **Panther** choisit à la place de réaliser une tentative de Motion. S'il obtient un résultat ≤ 4 il réussit et peut tourner son VCA/TCA en direction de **I7-J6** orientant ainsi son invulnérable blindage frontal en direction du **Sherman** avant que ce dernier ne puisse tirer, sans s'engager lui-même dans une attaque ou un duel au canon qu'il pourrait perdre. S'il échoue à sa tentative de Motion il peut alors essayer de tirer.

EXEMPLE : Un **Sherman** en Motion est positionné en **20M5** avec son VCA orienté en **L4-M4**. Au cours de la MPh allemande un **Panther** BU se déplace en L3 où il s'arrête après avoir dépensé 6 MP dans la LOS du **Sherman**. Bien que le blindage frontal de **Sherman** soit disposé face au **Panther**, il est très probable que ce dernier puisse le percer, aussi le **Sherman** préfère t'il réaliser une tentative de Motion qui réussit automatiquement compte tenu du fait que le **Panther** ait dépensé 6 MF dans la LOS du **Sherman**. Le **Sherman** utilise sa tentative de Motion pour modifier son VCA en direction de **M4-N4**. Au cours de son AFPH le **Panther** est soumis à un DRM total de To Hit de +6 (+4 [cas C] +1 [I] +2 [J] -1 [P]) ce qui signifie qu'il manquera très vraisemblablement sa cible. Durant la MPh US avant que le **Panther** ne puisse à nouveau tirer le **Sherman** peut se déplacer directement en **N4**, hors de la LOS du **Panther** sans avoir à changer d'abord son VCA, ce qui ne permet pas au **Panther** de bénéficier d'un tir défensif contre le **Sherman**. Si le **Sherman** n'avait pas changé son VCA avant la MPh, il aurait eu à dépenser 1 MP pour le faire avant de pouvoir se déplacer. Ce qui aurait permis au **Panther** d'effectuer un premier tir défensif d'opportunité, qui aurait eu de grande chance de toucher et de détruire sa cible.

Conserver le Motion Status

Contrairement à une unité d'infanterie un véhicule doit dépenser **tous** ses MP avant que sa MPh ne soit considérée comme finit. Vous ne pouvez pas dire « Ca y est j'ai fini » si le véhicule dispose encore de MP. Cela ne signifie pas que le véhicule disposant encore d'un certain nombre de MP est contraint de toujours se déplacer plus loin. Il existe trois solutions pour consommer les MP en surplus.

La première, Delay (D2.17), est utilisée lorsque le véhicule est arrêté. Le véhicule épuise le nombre désiré de MP tandis qu'il reste à l'arrêt au sein de son hexagone. Si un véhicule à l'arrêt désire terminer sa MPh alors qu'il lui reste des MP il peut le faire, mais est considéré dépenser ces MP en tant que Delay dans cet emplacement. Les MP de Delay ne peuvent pas être utilisés par un véhicule Non-Stopped, à moins que le véhicule utilise un mouvement de peloton (D14.21).

La seconde solution permettant de dépenser des MP en surplus est basée sur la phrase suivante extraite du paragraphe (F11.74). Cette phrase dit : « Il n'est pas interdit à un véhicule de dépenser plus de MP que le minimum requis pour entrer dans un hexagone, un véhicule peut en entrant dans un nouvel hexagone déclarer une dépense supérieure à celle qui est nécessaire... » Cela signifie que si vous désirez que votre véhicule se déplace au sein d'un emplacement qui requiert normalement 1 MP d'entrée, et qu'il y finisse sa MPh en Motion bien qu'il lui reste 2MP, vous devez déclarer à son entrée dans l'emplacement une dépense de deux MP.

La troisième solution pour consommer les MP en surplus est de modifier le VCA du véhicule, chaque Hexspine coûte normalement 1 MP. Cela peut être difficile au sein d'un terrain d'embourbement, et impossible lors d'un contournement au cours duquel un véhicule ne peut modifier son VCA, que si cette modification fait partie intégrante de son mouvement de VBM, et s'exerce uniquement par le déplacement effectué le long des côtés d'hexagone (D2.33).

EXEMPLE : Un 7-4-7 US est présent en **23S5**. Un **M13/40** italien est situé en **R5** son VCA orienté en direction de **R4/S5**. Il lui reste 2 MP et désire finir sa MPh dans l'emplacement du 7-4-7 pour l'empêcher d'ouvrir le feu sur d'autres cibles (A7.212), mais ne souhaite pas s'arrêter pour éviter d'être trop vulnérable à un CC. Cela est possible pour le **M13/40** en dépensant 2 MP à son entrée en **S5** au lieu du coup normal nécessaire d'un MP. Alternativement, le **M13/40** peut d'abord dépenser 1 MP en **R5** en modifiant son VCA vers **S5/S6**, avant de se déplacer en **S5**.

Si vous désirez finir en Motion la MPh d'un véhicule vous pouvez le faire s'il est Non-Stopped, et s'il a dépensé la totalité de ses MP ou s'il ne dispose pas de suffisamment de MP pour pénétrer dans le prochain hexagone dans lequel il souhaite entrer (D2.4), auquel cas ces MP restants sont considérés être dépensés au sein de cet emplacement (D2.1). Cette contrainte est facilement contournable cependant vous devez vous souvenir du Delay utilisé ou du nombre de MP dépensé en surcoût précédemment au cours de la MPh pour que votre véhicule ne possède plus de MP disponible dans l'hexagone dans lequel il désire finir sa MPh. S'il lui reste deux MP ou plus dans l'hexagone au sein duquel il souhaite achever sa MPh, le véhicule peut stopper et dépenser des MP de Delay jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un seul MP, avant de redémarrer. Si votre véhicule débute sa MPh en Motion et que vous vouliez rester en Motion dans le même emplacement, il existe deux possibilités. Si le véhicule n'est pas en VBM et que vous désiriez qu'il demeure Non-Stopped, il peut modifier son VCA d'une arrête à une autre jusqu'à ce que tous les MP soient dépensés. Cela est sans conséquence à moins qu'il y ait une pièce d'artillerie ennemie présente de part en part attendant de réaliser un tir favorable de côté ou que le véhicule soit situé dans un hexagone d'embourbement. S'il n'est pas important que le véhicule s'arrête un moment, il peut dépenser un MP d'arrêt, des MP de Delay jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un seul MP et l'utiliser pour redémarrer. Cela semble présenter moins de danger, mais entraîne néanmoins deux conséquences. Premièrement si une pièce d'artillerie (autre qu'un LATW) est présente à une portée d'un ou de deux hexagones elle peut utiliser un DRM de tir à courte portée (cas L) de -1 ou -2 lorsqu'elle ouvre le feu contre le véhicule. Deuxièmement s'il y a des unités d'infanterie adverses susceptibles d'utiliser un tir de réaction en CC (D7.21) contre votre véhicule, elles n'ont plus à ajouter à leur attaque le DRM de +2 lié au véhicule en Motion ou Non-Stopped (A11.51).

Une autre utilisation du Delay/mouvement lent peut survenir lorsque vous voulez déplacer votre véhicule dans la LOS d'un véhicule ennemi afin d'engager le combat. Si le véhicule se déplace directement au sein de la position souhaitée et s'arrête en disposant d'un surplus de MP, ces MP sont considérés être dépensés au sein de cet emplacement. Du fait de la dépense de ces MP en surplus dans la LOS du véhicule ennemi, ce dernier est assuré de réussir sa tentative de Motion si votre véhicule a dépensé au moins 6 MP dans sa LOS. Si votre véhicule utilise des MP de Delay en réalisant un mouvement lent avant son entrée dans la LOS adverse, il ne dépensera qu'un minimum de MP dans la LOS du véhicule ennemi. Le véhicule ennemi disposera ainsi d'une plus faible probabilité de réussir sa tentative de Motion.

EXEMPLE : Un **T44** est à l'arrêt en **23I6** avec son CA orienté en direction de **I5/J5**. Un **JgPZ IV/70** est quant à lui positionné en **L4** son CA orienté en direction de **K5/L5**. Lors de la MPh allemande le **JgPZ IV/70** démarre (1MP), se déplace en **K5** (1MP), et s'arrête (1MP) déclarant la fin de sa MPh. Il lui reste 8 MP qui sont alors considérés être dépensés en **K5** offrant ainsi au **T44** une réussite automatique à sa tentative de Motion. Si au lieu de cela le **JgPZ IV/70** débute sa MPh en dépensant 8 points de Delay en **L4** avant de démarrer (1MP), de se déplacer en **K5** (1MP), et de s'y arrêter (1MP) seul les deux derniers MP sont dépensés au sein de la LOS du **T44**. Le **T44** ne peut maintenant réussir sa tentative de Motion que sur un résultat de $dr \leq 2$.

Tirer durant la MPh

Contrairement à l'infanterie un véhicule peut utiliser ses armes durant la MPh. Cette utilisation est appelée Bounding First Fire. Le Bounding First Fire peut être utilisé dans les deux cas lorsque le véhicule est à l'arrêt et lorsqu'il ne l'est pas. Lorsque le véhicule ouvre le feu avec une arme durant sa MPh, il doit tirer avec ses autres armes dans le même hexagone ou renoncer à leur usage pour ce tour de joueur (D3.51) [EXC : OVR multiple ; (D7.14)]. Cependant si le véhicule utilise son armement principal et parvient à maintenir sa ROF, il peut utiliser ensuite son armement principal (seulement) contre d'autres hexagones.

EXEMPLE : Un Crocodile se déplace en **23F5** où il utilise son lance flamme avant de se déplacer en **G5**. Un **88LL** allemand caché est alors révélé en **H5**, mais le Crocodile ne peut pas faire usage d'autres armes durant ce tour de joueur puisqu'il a déjà ouvert le feu dans un autre hexagone. Si le Crocodile a déjà utilisé son armement principal et réussit à maintenir sa ROF en **F5**, il peut à nouveau utiliser son armement principal à partir de **G5**, mais ne pourra pas utiliser sa CMG.

Un véhicule ne peut normalement pas tirer au cours de plus d'une phase du tour de joueur, mais il y a cependant une exception à ceci. Si la seule arme utilisée durant la phase de mouvement a été l'armement principal et qu'elle a réussi à maintenir sa ROF, elle peut à nouveau être utilisée durant l'AFPh (D3.32). Le véhicule ne peut pas employer une autre arme au cours de la MPh ou de l'AFPh s'il désire faire usage de l'armement principal durant les deux phases.

Tirer en se déplaçant

Un véhicule en Motion ne peut employer aucune de ses armes au cours de la PFP s'il a dépensé au moins un MP au cours de sa MPh (D2.4). La puissance de feu de toutes les armes d'un véhicule autres que les canons (même le FT) est divisée par deux si ce dernier les utilise alors qu'il est en Motion ou Non-Stopped (D2.42). Cette réduction s'applique également au close combat (A11.62) [EXC : Nahverteidigungswaffe], mais pas au cours d'un Overrun (D7.11). La puissance de feu des armes d'un véhicule autres que les canons (excepté FT et CMG gyrostabilisée contre une cible acquise) est également réduite par deux lorsque ses armes sont utilisées en Bounding First Fire, même si le véhicule est à l'arrêt (D3.31). Par conséquent la puissance de feu de la plupart des armes est réduite au quart de sa capacité pour un véhicule Non-Stopped employant le Bounding First Fire (voir l'errata (D2.42) dans la partie Debriefing de ce numéro). Si un véhicule est en Motion ou emploie le Bounding First Fire ses armes d'artillerie ne peuvent pas employer l'Area Target Type (C3.33) et ne peuvent pas obtenir ou maintenir une acquisition à moins d'être gyrostabilisées (C6.55). Aussi après avoir effectué un déplacement dans une nouvelle position d'où vous désirez acquérir une cible, il est souvent sage d'attendre l'AFPh avant d'ouvrir le feu. Vous perdez la possibilité de maintenir la ROF, mais obtenez l'acquisition puisque le tir n'est plus en Bounding First Fire.

Un véhicule Stopped utilisant une pièce d'artillerie en Bounding First Fire est soumis au cas C, C1 ou C2 en fonction du temps passé au cours duquel il a pu apercevoir la cible. Tout véhicule (indépendamment de la phase) qui est Non-Stopped ou en Motion lorsqu'il utilise un canon doit ajouter à son tir le modificateur du cas **C4**. Notez également que le cas L (Point Blank Range) n'est pas disponible si le tireur ou la cible dispose d'un statut Non-Stopped ou Motion (C6.3). L'emploi du cas C4 est un peu déroutant puisqu'il utilise le cas C (et par conséquent le cas B), et éventuellement les cas C1 et C2.

Conséquences sur la cible

Une attaque contre (ou de la part) d'un véhicule en Motion ou Non-Stopped ne bénéficie jamais du cas L (Point Blank Range ; (C6.3)). Dès qu'un véhicule dépense un point de démarrage ou réalise avec succès une tentative de Motion, il est trop tard pour qu'un canon ennemi adjacent puisse bénéficier du DRM de -2 puisque le véhicule est maintenant Non-Stopped ou en Motion.

Un RCL (canon sans recul) ne peut pas acquérir une cible en mouvement (voir Moving ou ...''Side bar'') ou bénéficier d'une acquisition précédemment réalisée contre la cible (C12.24). Tout marqueur d'une précédente acquisition effectué par un RCL est retiré du jeu, dès que le véhicule devient une cible en mouvement.

Toute tentative de To Hit contre une cible en mouvement est soumise au DRM des cas J, J1 ou J2, aussi une cible en mouvement est difficile à toucher (C6.1). Les cas J1 et J2 ne peuvent seulement s'appliquer que durant la MPh, tandis que le cas J s'applique à une cible en mouvement indépendamment de la phase.

EXEMPLE : Un Tigre est à l'arrêt en **23W7**, son VCA/TCA étant orienté en direction de **V7/W8**. Un **T-70** qui a déjà dépensé 12 de ses 14 points de mouvement se déplace de **W10** en **W9** où il dépense son dernier MP pour s'arrêter. Si le tir défensif du tigre est basé sur la dépense du MP d'arrêt par le **T-70**, le tir sera soumis au DRM de To Hit du cas J1 puisque le **T-70** a dépensé seulement 2MP dans sa LOS. S'il attend la DPh pour ouvrir le feu, le tir bien qu'il soit soumis au cas J (le **T-70** est une cible en mouvement), ne subira pas la pénalité du cas J1 applicable uniquement à la MPh. Dans les deux cas le Tigre obtient un DRM de -1 pour tir à bout portant puisque le **T-70** est à l'arrêt.

Supposons que le **T-70** soit toujours en vie lors de la prochaine MPh, et qu'il dépense un point de démarrage devenant Non-Stopped. Si le Tigre décide de tirer, il n'aura à subir aucun DRM du cas J puisque le **T-70** n'est pas encore devenu une Moving Target, mais en contre partie il perdra le bénéfice du tir à bout portant puisque le **T-70** est Non-Stopped.

Si un véhicule en Motion ou Non Stopped est attaqué en close combat, l'unité d'infanterie menant l'attaque doit rajouter un DRM de +2 à son DR de CC (A11.51). Une unité d'infanterie ne peut pas tenter de capturer un véhicule en Motion ou Non Stopped (A11.52). Un véhicule en Motion ne peut pas maintenir des unités en Mêlée, aussi ces dernières sont libres de se déplacer au cours de leur prochaine MPh si le véhicule était en Motion durant la dernière CCPh (A11.7).

Si un AFV en Motion ou Non-Stopped est attaqué par une charge explosive Placée ou Lancée (Placed / Thrown DC), un DRM de +2 doit être rajouté au DR de positionnement. Si une DC est lancée d'un véhicule en Motion ou Non-Stopped (voir Moving ou ...''Side bar'') est soumis à un modificateur de +2 à +3 directement rajouté au DR d'IFT contre une cible non blindée, ou sur le DR de positionnement contre une cible blindée (A23.6,

C7.346). Une tentative de lancement de DC à l'intérieur d'un abris souterrain (Cave) reçoit un DRM de +1 au DR de lancé (G11.833) si la charge est lancée d'un véhicule en Motion ou Non-Stopped.

Un véhicule bénéficiant d'un statut Hull Down grâce à un avantage de hauteur perd son statut Hull Down (le marqueur HD est retiré du jeu) dès qu'il passe à un statut Motion ou Non-Stopped (D4.221).

Si un véhicule en Motion subit un Overrun, le DR d'OVR est soumis à un DRM de +2 (D7.12).

Le TK de base d'un MOL (A22.612) est réduit de 2 points contre un véhicule qui dispose d'un statut de Moving Target.

Un TC de repérage contre un véhicule est soumis à un DRM de -1 si le véhicule dispose du statut de Moving Target (E7.3), puisque le véhicule est plus facile à repérer s'il s'est déplacé (cependant il est aussi plus difficile à toucher).

Autres conséquences

Un véhicule en Motion n'est pas soumis à la dépense d'un MP de démarrage lors de la MPh suivante avant qu'il ne se déplace dans un nouvel emplacement puisqu'il est Non-Stopped dès le début de la MPh (D2.4). Seul un véhicule Stopped peut charger ou décharger des PRC ou accrocher et décrocher un canon. Le véhicule peut dépenser librement des MP avant ou après avoir accrocher et décrocher un canon (C10.11-12) ou décharger des passagers et des Riders (troupes montées) (D6.5), mais un véhicule ne peut dépenser aucun MP avant de charger des Passagers ou Riders (D6.4) à moins que l'unité chargée ne soit les servants d'un canon en cours d'accrochage (C10.11). De plus un véhicule qui débute sa phase de mouvement Non-Stopped ne peut pas embarquer de passagers au cours de ce tour de joueur. Un équipage qui désire abandonner son véhicule ne peut le faire que si ce dernier est Stopped, et le véhicule ne peut pas s'être déplacé au cours de ce tour de joueur (D5.41).

Un véhicule Moving Target ne présente jamais une gêne visuelle ou ne génère aucun TEM lors d'un tir sauf dans le cas d'un Armored Assault (D9.31), d'un déchargement d'unité ou d'une évacuation d'AFV (D9.3). Ceci est vrai même si le véhicule est devenu une épave puisqu'il ne cesse d'être une Moving Target qu'à la fin de tous les tirs de ce tour de joueur. Notez qu'un AFV engagé dans un assaut blindé ne maintient son TEM au cours de la DFPh pour les unités d'infanterie qui se sont déplacées avec lui, que s'il est Stopped. Suite au « 95 Debriefing » un véhicule est une Moving Target mais n'est pas en Motion aussi longtemps qu'il demeure un TEM selon (9.3), après l'AFPh de ce tour de joueur (S'il est Stopped le véhicule n'est pas considéré être un TEM durant la RtPh, l'APh et la CCPh même s'il est une Moving Target). Cela peut être utile puisque l'emplacement du véhicule n'est plus alors considéré comme étant composé de terrain dégagé, ce qui permet aux unités amies de retraiter à travers l'emplacement sans subir d'Interdiction ou de pratiquer une Advance dans cet emplacement sans perdre leur statut de camouflage. (Suite au Debriefing de ce numéro il devient également une gêne visuelle).

Un véhicule qui désire utiliser un Smoke Mortar (sM) doit ajouter un DRM de +2 à son DR d'utilisation s'il est en Motion ou s'il est une Moving Target (voir (D13.32) dans le Debriefing du numéro).

Un véhicule en Motion modifiant son VCA ou pénétrant dans un nouvel hexagone est traité comme étant dans la NVR d'une unité l'observant à partir d'une distance égale à 1,5 fois celle de la NVR normale (2 fois si chenillé) (E1.14).

Une unité d'infanterie peut transférer ou récupérer un SW ou canon d'un véhicule seulement si ce dernier est Stopped. Si le véhicule est Non-Stopped seul les Passagers et Riders de ce véhicule peuvent le faire (A4.431).

Un véhicule situé dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order perd son « ? » s'il est en Motion ou s'il dépense des MF pour une raison quelconque tel qu'un changement de TCA/VCA à moins de 16 hexagones d'une telle unité.

Conclusion

En se concentrant sur le démarrage et l'arrêt d'un véhicule, et sur ce que cela signifie pour un joueur au cours du jeu, cet article a tenté de renforcer votre compréhension du mécanisme de déplacement d'un véhicule. Rappelez-vous de prêter une attention particulière aux différences existantes entre Non-Stopped, Motion, et Moving Target.

Il existe de nombreux scénarios impliquant des véhicules. J'espère que cet article vous incitera à les essayer. Avec quelques véhicules sous votre commandement il n'y a aucune raison pour que de Chef de sections vous ne deveniez pas Chef de chars.

Article initialement paru dans L'ASL annual 96, mis en ligne par cote1664.net