

L3C. Mouvements Obligatoires et Points d'Action

(par Diégo Mané, Avril 2007)

Ayant constaté qu'il existait encore des doutes quant'à la manière d'appliquer les mouvements obligatoires et leur coût en Points d'Action, je précise ce qu'il convient de faire, à l'aide de l'exemple suivant.

Soit une brigade d'infanterie de quatre bataillons, tous formés en colonne, et avançant sur une même ligne. Ils rencontrent une force ennemie identique qui, par thème, les malmène, obtenant les résultats suivants au Tour 1 (T1) :

1° Bataillon	NUL	pas poussé, recul 1 UD	SAF Face ENI
2° Bataillon	REPLI	Poussé 1 UD, REP 1 UD	DÉS Face ENI
3° Bataillon	RETRAITE	Poussé 1 UD, RET 2 UD	DÉS Dos ENI
4° Bataillon	DÉROUTE	Poussé 1 UD, DÉR 4 UD	DÉS Dos ENI

Tous ces mouvements font partie intégrante de l'action qui les a amenés et, tout comme le Corps à Corps, ne coûtent pas de points supplémentaires à ceux engagés pour la Marche Au Combat (3 points d'Action).

Le 1° Bon se verra assorti d'un marqueur de Points d'Action Rouge, signifiant qu'il a consommé ses 3 points disponibles, et prendra la symbolique du Sans Formation (SAF), en brisant l'alignement des figurines de son premier rang.

Les trois autres bataillons n'ont pas besoin de marqueur Rouge puisque la symbolique ou un marqueur informatif REP / RET / DÉR est autrement contraignant et impose un Tour de Jeu (TDJ) entier de récupération par niveau.

Voyons, dans l'hypothèse où il n'y a aucune incidence extérieure*, comment nos bataillons vont se mouvoir et récupérer de leur état (indiqué en fin des TDJ).

AMIs	1° Bon	2° Bon	3° Bon	4° Bon
TDJ 1	NUL 1 UD ARR SAF à 1 UD	REP 1 UD (outre le poussé de 1UD pour Bons 2 à 4). à 2 UD	RET 2 UD à 3 UD	DÉR 4 UD à 5 UD
TDJ 2	DISPONIBLE à 1 UD	HAL DÉS à 2 UD	REP 1 UD à 4 UD	RET 2 UD à 7 UD
TDJ 3		ARR SAF à 2 UD	HAL DÉS à 4 UD	REP 1 UD à 8 UD
TDJ 4		DISPONIBLE à 2 UD	ARR SAF à 4 UD	HAL DÉS à 8 UD
TDJ 5			DISPONIBLE à 4 UD	ARR SAF à 8 UD
TDJ 6				DISPONIBLE à 8 UD

Pour le dernier, battu au TDJ 1, il ne pourra revenir sur le lieu du combat avant le TDJ 8 (au prix de deux mouvements au Pas Accéléré) /TDJ 9 (Pas Ordinaire).

Dès que le marqueur HALte est changé, on doit réutiliser les marqueurs de Points d'Action puisque de ce moment l'unité peut rejouer un rôle et consommer des Points d'Action en rapport.

Dans l'exemple ci-dessus, les unités passent de la situation HALte / DÉsordre à la situation ARRêt / SAF (Sans Formation). Cela consiste uniquement en la récupération partielle de la formation, qui passe de DÉsordre à SAF, ce qui coûte 2 PA et justifie donc un marqueur de PA Blanc. Le 3e PA est "perdu" quant'à la récupération de formation mais peut-être utilisé à autre chose.

Au tour suivant l'unité passe de SAF à FORmé, coût également 2 PA avec un marqueur Blanc idem. L'unité étant désormais DISPonible, le 3e PA peut-être utilisé à la guise du joueur, sauf pour attaquer l'ENI car cela nécessite deux PA.

* Incidences extérieures (modifiant les éléments de "récupération" plus haut).

Positive : l'intervention d'un général pour accélérer le ralliement de l'unité.

Négatives : Poursuite par l'ennemi vainqueur (qui aggrave le sort du poursuivi).

Tirs ENIs d'Armes Individuelles (qui empêchent le ralliement d'unités en RET).

Tirs ENIs d'Artillerie (qui empêchent le ralliement d'unités en DÉRoute).

Les deux derniers critères obligent l'unité ainsi affligée à continuer son MVT jusqu'à leur disparition, restant dans le même état, et perdant des Tours de Jeu en rapport pour son ralliement.

Voyons maintenant, pour faire complet, ce qu'il est advenu des ennemis, dans l'hypothèse où aucun n'a poursuivi son avantage afin de se rallier plus vite.

ENIs	1° Bon	2° Bon	3° Bon	4° Bon
TDJ 1	NUL 1 UD	ARR SAF	ARR SAF	ARR SAF
	ARR SAF	(après le suivi de 1UD pour Bons 2 à 4).		
TDJ 2	DISPONIBLE	DISPONIBLE	DISPONIBLE	DISPONIBLE
	à 1 UD	sur place	sur place	sur place

Les Bataillons 3 et 4, confrontés à ENI RETraite et DÉRoute ont seuls le droit de poursuivre leur avantage. S'ils le font, c'est toujours dans le cadre de la même action et cela ne coûte pas de Points d'Action supplémentaires. L'unité dégrade toutefois sa Formation passant de SAF à DÉs et s'ARRête après 1 UD qui s'assimile à un poussé supplémentaire. L'ENI RETraite est mis en DÉRoute et cette dérouté, qui se substitue à la RETraite s'apprécie après le 2e "poussé".