

La Convention de Paris



Tercios rencontre un franc succès, grandissant un peu partout en Europe. Quelques membres motivés du forum officiel ont planché sur des règles additionnelles pour renforcer le réalisme des règles – déjà très intéressantes. A la pointe de la démarche, un joueur grec, Paris Papadopoulos, qui maîtrise la période et a déjà fait partie de comités de testeurs pour plusieurs « grandes » règles sur l'ère des piques et mousquets. Nous vous proposons ici une traduction très libre de ses amendements, car ils nous paraissent équilibrés et intéressants à jouer.

Aussi, n'hésitez pas à nous adresser vos questions et réflexions sur <http://operationzero.rforum.biz/>, nous en débattons volontiers autour d'une bonne table (couverte de figurines... ou de victuailles !)

Mise à jour le 07/06/2017



Introduction

Afin de faciliter la lecture et l'utilisation des règles et modifications qui suivent, nous avons choisi de les organiser en fonction des chapitres du livre de règle de *Tercios*. Leur utilisation est évidemment soumise à l'acceptation de tous les joueurs autour de la table. La perspective choisie est celle du jeu entre amis, et non du tournoi. Libre à vous d'utiliser l'une ou l'autre des règles suivantes en fonction de votre interprétation de cette période historique après tout assez mal connue, ou de vos goûts en matière de règles de jeu.



Procédure

Les unités à pieds de type piques et mousquets et les compagnies (à l'exception des tirailleurs (skirmishers)) ne peuvent recevoir un ordre « Courez ! » (Run) en réaction.

Toute unité ciblée par une action peut réagir – une unité chargée par les flancs (l'unité qui charge se trouve derrière la ligne de front), elle subit une pénalité de -1 en Discipline. Les unités non ciblées par l'action ne peuvent réagir qu'avec un ordre d'interception, ou de tir, s'il s'agit d'unités de tir commandées (Commanded shot)

Une interception avec un ordre de charge se déroule comme suit : l'attaquant déclare la charge. L'unité qui intercepte avance en ligne droite de la distance maximale possible, jusqu'à 3 unités de mouvement pour de l'infanterie, 6 pour de la cavalerie. Si l'unité rencontre l'attaquant, la mêlée est résolue. Sinon, l'attaquant continue son activation.



Mouvement

Les unités peuvent se déplacer de leur mouvement complet dans le terrain dans lequel elles se trouvent – aucune mesure avant action ni réaction n'est autorisée. Si un mouvement autre qu'un assaut se termine en contact avec une unité ennemie, l'unité est arrêtée à 1 Unité de Mouvement de l'ennemi.



Tir

Lorsque deux unités se tirent dessus mutuellement (action « Feu ! » et réaction « Feu ! ») ; le tir est considéré comme simultané : les pertes ne sont retirées qu'après avoir calculé les résultats de chacun des deux camps. Le tir effectué en réaction ne reçoit aucun bonus.

Une unité victime d'un tir en enfilade (le tireur se trouve derrière sa ligne de front) subit un malus à son score de Courage pour l'éventuel test de Résistance (Resist Test). De plus, si l'unité effectue un tir en réaction, celui-ci subit un malus également.

Un tir effectué en réaction doit cibler les unités ennemies en priorité :

1. L'unité ennemie la plus proche (mesure de centre de front à centre de front)
2. Toute autre unité ennemie, moyennant un test de Discipline réussi. En cas d'échec, pas de tir !
3. Si les unités ennemies sont à la même distance, le tireur peut choisir.



Mêlée

Les unités à pieds ne peuvent charger des unités montées, à moins que ces dernières ne soient désordonnée (Disordered) ou dans un terrain difficile.

Les unités de cavalerie légère ne peuvent charger un ennemi sur son front. De plus, elles ne peuvent charger une unité non désordonnée (Disordered) que moyennant la réussite d'un test de Discipline. Les unités de tirailleurs (skirmishers) ne peuvent charger que d'autres tirailleurs (skirmishers). Les unités de dragons peuvent charger d'autres dragons ou tirailleurs (skirmishers), mais ne peuvent charger tout autre type d'ennemi que sur les flanc ou par l'arrière, moyennant la réussite d'un test de Discipline, à moins que l'unité ennemie soit désordonnée (Disordered), auquel cas, aucun test n'est requis.



Troupes

Elite : Les unités d'élite peuvent relancer un test de Discipline raté (avec un malus), même si elles ne sont pas commandées. Elles ne peuvent pas redevenir « fraîches ».

Brigade : Il est autorisé d'attribuer un ordre de brigade à toutes les unités à distance de commandement d'un Commandant ou Commandant en Chef, pour autant qu'elles ne soient pas distantes de plus de 3 unités de mouvement. Pour ce faire, il faut effectuer un test d'activation du commandant et obtenir un 6. Si seuls des escadrons Réformés et Modernisés sont concernés, un résultat de 5 ou 6 est nécessaire.

Mercenaires : Les unités avec la caractéristique Mercenaires peuvent effectuer un test de Résistance (Break test) avec un malus. Elles ne peuvent recevoir de Vertu (Virtues).

Unités de tir commandées (commanded shot) : Les unités de tir commandées (commanded shot) bénéficient de la règle supplémentaire suivante : si une unité de cavalerie appartenant au même régiment est chargée, l'unité de tir commandée située à proximité peut tirer en réaction, si elle n'a pas encore été activée. Peu importe la carte d'ordre qui lui avait été attribuée. L'unité de tir perd sa carte et effectue un tir avec un malus. Si un ordre de tir lui avait été attribué, elle ne subit pas de malus au tir. L'unité qui chargeait s'arrête à 3 unités de mouvements du centre de l'unité de Tir et le tir est résolu. Ensuite, l'unité qui charge peut choisir de stopper son activation (à moins qu'elle ne soit Impétueuse) Les unités de cavalerie et tir amies doivent être situées à 3 unités de mouvement l'une de l'autre pour pouvoir interagir.

Dragons : Les Dragons n'ont pas la règle « Poursuite ». (Il s'agit d'infanterie montée)

Artillerie : Si une unité d'artillerie autre que de l'artillerie régimentaire est détruite suite à un combat, l'attaquant peut effectuer un test de Discipline avec 2 malus. En cas de succès, les canons ont été capturés et peuvent être utilisés contre leurs anciens propriétaires – l'unité reçoit cependant un malus pour tout test qu'elle aurait à passer. Elle peut être re-capturée par les propriétaires originels, mais conserve tout de même le malus à tous ses tests. L'unité compte comme détruite – à moins qu'elle n'ait été re-capturée.

Artillerie régimentaires (Regimental Guns, Leather Guns) : L'utilisation d'artillerie régimentaires, canons en cuir et d'unités de tir commandées est restreint à ce qui est historiquement correct.

Commandement : Les socles des unités de Commandant ne peuvent dépasser 40mm de côté (échelle 15mm ou moins) ou 60mm (20mm ou plus)



Jeu en Solo :

Les cartes d'ordre de l' « adversaire » sont mélangées face cachée et placées aléatoirement en début de tour, face cachée. Lorsqu'une carte est révélée, si vous jugez l'ordre inapproprié, l'unité peut effectuer un test de Discipline avec un malus pour changer de carte, mais elle doit alors accomplir cet ordre. Si le test est raté, pas d'activation pour ce tour pour cette unité.