Tercios : Convention du Kremlin

Errata, précisions et options des règles Tercios Liber Militum (24/05/2025) :

Errata :

- **On ignore la règle** stipulant que l'on ne peut pas charger une cible **dans** un terrain caché (Hidden), c'est une erreur. En effet car ceci est contradictoire avec la possibilité de charger dans un village évoqué par ailleurs, puisque l'unité ciblée est protégée (Protected). De plus, si l'on appliquait cette erreur de règle, il y aurait plus de possibilité de charger ou tirer sur une colline qui a comme les forêts et village cette propriété cachée (Hidden). Il faut comprendre cette règle comme l'impossibilité de tirer ou de charger **à travers** un terrain caché (Hidden), le tireur et la cible n'étant ni l'un ni l'autre **dans** le terrain.
- Dans la règle anglaise il y a une option permettant d'améliorer les Boyards à 4 en courage et en endurance (Stamina), il faut lire comme dans la règle espagnole une amélioration à 4 de la **Mélée** et de l'endurance et non du courage qui est déjà à 4.

Précisions / FAQ :

- La règle « Large Rules » est bien spécifique à l'infanterie.
- Les restrictions de la règle de cavalerie lourde (Heavy Rule), n'apparaissent que pour certains lourds (Heavy) avec mention de la règle dans "Kingdoms", elle ne s'applique donc pas aux Lourds (Heavy) de la règle de base. Bref ceci ne concerne que les hussards lourds (Heavy) Polonais, les boyards Russes et certains sipahis Ottomans (d'ailleurs les Gendarmes Français n'ont pas la règle Lourds (Heavy) dans kingdom).
- Les artilleries n'ayant pas de leader, elles sont déployées en dernier. Seul le général en chef ou un général prestigieux (Fame) peuvent se joindre à elles. Seuls des traits spécifiques à l'artillerie s'appliquent à eux à distance. Elles ne peuvent être inspirée par un leader.
- L'artillerie attelée n'avance qu'avec une course (Run), l'artillerie légère dételée peut utiliser une course (Run) ou un prêt (Ready) pour bouger. Intégrée à un régiment, elle limite son mouvement de Run à un seul bonus (Increase).
- Les tirs se font avec un angle de 180° sauf tir étendu (Extended arc of fire).
- Même si les tirs de mousquets ou d'arquebuses et celui d'un canon régimentaire sont séparés pour que chacun puisse être contré par le courage de la cible, les tirs procèdent d'une même activation et sont donc simultanés.
- Le bonus (Increase) pour des tirs de réaction d'armes à feu s'applique même si l'on n'en est pas la cible d'une charge (voir règle anglaise Kingdom, page 12).
- L'interaction permettant une réaction est limitée à deux cas : le premier lorsqu'une unité s'approche dans les 3 pouces, le second quand elle est chargée. Bref, si l'unité s'éloigne alors qu'elle est dans les trois pouces, pas de réaction, mais si elle est dans les trois pouces et continue de se rapprocher du centre, il y a réaction.
- Quand une unité occupe un village, il constitue la cible. Même si l'on ne voit pas un centre de l'unité occupant le village, on peut tirer ou charger contre elle.
- Une unité dans un village est toujours considérée de face contre un attaquant.
- Une partie d'une unité peut « traverser » une unité adverse tant que son centre avant n'y passe pas et qu'il y a une distance de 3 pouces minimum entre des obstacles ou unités.
- Il n'y a pas de redirection de charge suite à une réaction de l'adversaire, notamment une esquive, on est **obligé** de faire le max de mouvement vers l'unité visée. Cependant si l'unité visée devient

inaccessible par une unité s'interposant ou un terrain infranchissable **qui fait obstacle** à la charge, on **peut** la rediriger vers un adversaire, que ce soit l'unité qui fait obstacle ou une autre à portée.

- L'esquive devant maximiser l'écart avec le chargeant, elle doit se faire au plus proche de l'axe formé par le centre avant du chargeant et le centre utilisé pour l'esquive.
- Un régiment d'infanterie peut esquiver avec l'ordre de course (Run).
- Un général doit tester s'il est sur la route d'une unité ennemie. Cela ne se limite pas à la charge et concerne aussi désengagement, retraite et esquive. Un général ne peut faire l'objet d'un test sauf s'il bloque manifestement le chemin d'une unité.
- La pique ne confère un bonus (Increase) que face à une charge de cavalerie, pas une contre-charge (les deux sont bien différenciées dans les règles), bref pour bénéficier d'un double bonus, il faut contre-charger et non charger une cavalerie.
- Retraite : Si le combat est perdu et qu'aucun coup n'a pu être paré lors du test de courage, l'unité a subi une cuisante défaite (Shameful). Elle doit se désengager à hauteur du double de son mouvement et dos à l'ennemi et dans le sens opposé à la charge de son ennemi.
- Même si l'on est victorieux, l'absence de toute sauvegarde des pertes infligées par l'adversaire provoque un désordre
- Pour un terrain caché (Hidden) : il empêche tout tir qui le traverse complètement (plus clair dans la règle espagnole), autrement, on peut tirer/se faire tirer dessus si la cible ou le tireur sont en dehors du terrain.
- Quand une unité gagne un combat contre un adversaire dans un bâtiment, elle le fait reculer en dehors, dans le sens opposé de sa charge. En cas de destruction adverse, elle ne peut y avancer car seul un ordre prêt (Ready) permet d'entrer dans un bâtiment.
- La règle du commandant inutile (Needless) est à interpréter comme une possibilité d'interaction et ne se limite donc pas à la portée de commandement, sinon la règle de couardise (Coward) n'aurait pas de sens.
- Les lances lourdes (Heavy Lance) et les lances sont des armes qui ont chacune des caractéristiques propres. La règle des lances ne s'applique donc pas aux lances lourdes.
- L'avance après combat (consolidation ou poursuite de cavalerie) n'est pas une charge mais un mouvement, elle ne permet pas de contacter un nouvel ennemi sur son chemin.
- A l'exception des charges, un écart minimum de 1 pouce doit exister entre unités ennemies
- Les vertus, contrairement aux traits, peuvent être choisies plusieurs fois pour une armée.
- Une unité, ni légère, ni tirailleurs, qui se retrouve en terrain très difficile est en désordre immédiat, qu'elle y fasse mouvement ou non.

Options possibles (accord entre joueurs) :

- 1) Les dragons étant une unité qui peut démonter, on peut considérer qu'ils peuvent accéder à des villages normalement interdits à toute cavalerie.
- 2) En cas d'avance possible suite à la destruction de son adversaire tenant un bâtiment, l'unité victorieuse peut prendre position dans le village s'il lui est accessible.
- 3) Pour le décompte des points pour la victoire on fait la somme des pertes de chaque côté en points, le général en chef comptant pour 100, puis on divise par 100. Les points de victoire des généraux en chef sont fixés par le scénario. Si la pondération des PV est différente du scénario 1, on applique un ratio.
- 4) La capacité d'entraînement au tir (drill) ne s'applique pas aux canons.