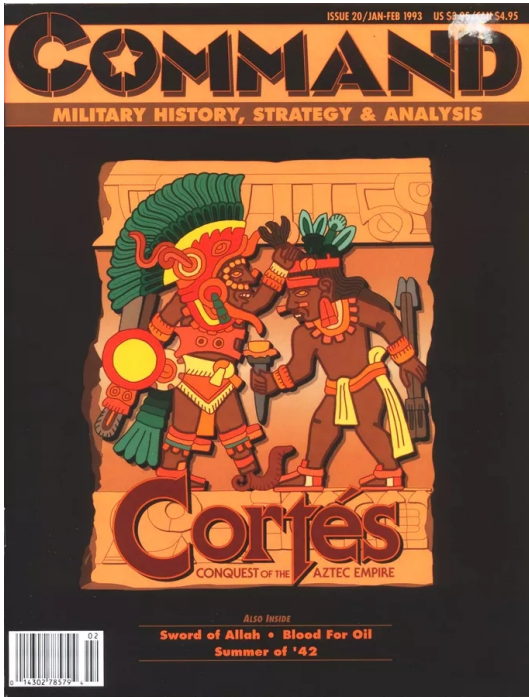


Cortés

Conquest of the Aztec Empire



Inclut les clarifications de l'auteur
+ les corrections du traducteur

CRÉDITS

Développement : Ty Bomba et Chris Perello

Test de jeu : Dane Larsen, Graham Ross, Tim Yale

Pions : Larry Hoffman

Carte : Mark Simonitch

Traduction française + corrections : Edualk (septembre 2022)

Si c'est votre premier wargame XTR, lisez d'abord ce paragraphe.

N'essayez pas d'apprendre ces règles par cœur ! Personne ne le fait. Les règles de wargame sont écrites pour créer des systèmes de jeu qui simulent autant que possible les réalités du commandement militaire. En jouant, vous constaterez que les choses évoluent selon un rythme propre au monde réel. Après quelques tours, ce rythme deviendra une seconde nature pour vous, et vous n'aurez plus besoin de vous référer aux règles aussi souvent.

Lisez les règles dans leur intégralité au moins une fois avant de sortir les pièces du jeu. Pendant le jeu, consultez les règles spécifiques lorsque vous en avez besoin et utilisez un stylo ou un surligneur pour prendre des notes et vous rappeler les endroits qui vous posent problème.

Les règles sont numérotées pour vous aider à trouver celles dont vous avez besoin. Le premier numéro indique la section principale des règles. Le numéro à droite du point indique une règle spécifique au sein de la section principale. Par exemple, la section 6.0 traite de l'"empilement" (empiler plus d'une unité dans un même hexagone sur la carte), et la règle 6.2 de cette section explique spécifiquement l'empilement des unités espagnoles.

Les titres de section et de règle en caractères gras sont là pour vous aider à localiser plus rapidement les principaux sujets. Les "Notes" encadrées réparties dans le texte donnent des exemples de jeu ou expliquent le raisonnement qui sous-tend diverses règles. Lors de votre première lecture, ignorez celles intitulées "Notes pour les anciens".

Ceci est un wargame de complexité faible à intermédiaire. Cela signifie que vous pouvez apprendre à jouer à *Cortés : Conquest of the Aztec Empire*, même si vous et votre adversaire êtes totalement novices dans ce domaine. Mais comme pour tout ce qui est nouveau, la meilleure façon de se lancer dans le wargame est de se faire aider par un ancien. Si un joueur expérimenté est disponible pour vous instruire, utilisez-le.

Au cours de vos premières parties de jeu, n'utilisez aucune des règles de la section 11.0. Vous n'obtiendrez pas l'expérience compétitive ou historique complète du jeu avec toutes les règles, mais vous vous habituerez au rythme et au flux, et cela rendra plus facile le jeu ultérieur avec toutes les règles.

Surtout, n'oubliez pas que la principale raison de jouer à ces jeux est de s'amuser. S'il y a une règle ou une section que vous n'êtes pas sûr de comprendre complètement, ne vous laissez pas déconcerter. Parlez-en avec votre adversaire et jouez en fonction de ce que vous comprenez le mieux à ce moment-là. Plus tard, lorsque votre expérience du jeu aura augmenté et que vous aurez acquis de nouvelles connaissances, vous pourrez repenser à ces matchs précédents et avoir des échanges divertissants et virils comme celui-ci : "Hé ! Tu te souviens de la dernière partie où tu m'as battu ? ! Eh bien, ça ne serait pas arrivé si on avait fait ces attaques de la bonne façon !" Et, "Oh, ouais ? ! Eh bien, assieds-toi ici que je te mette à nouveau la pâté !"

Cortés : Conquest of the Aztec Empire

(Command Magazine #20, 1993) + clarifications

SOMMAIRE

1.0 Introduction	2	7.0 Mouvement	6
2.0 Composants	2	8.0 Combat	8
3.0 Mise en place	4	9.0 Chefs	10
4.0 Séquence des tours	4	10.0 Interphases de redéploiement et de récupération (R&R)	11
5.0 Comment gagner	5	11.0 Règles optionnelles	12
6.0 Empilement	6	12.0 Notes du concepteur	13
		13.0 Graphiques et tables	15
		14.0 Résumé des règles	16

1.0 INTRODUCTION

1.1 Cortés : Conquest of the Aztec Empire est une simulation à deux joueurs qui couvre le siège épique de trois mois de Tenochtitlan, la bataille culminante pour le contrôle du Mexique en 1521. Un joueur joue le rôle du conquistador Hernando Cortés, commandant les forces espagnoles et leurs alliés indiens. L'autre joueur prend la place du jeune empereur aztèque Cuauhtemoc, et commande une armée indigène de 160.000 guerriers féroces dans la défense de leur capitale.

1.2 Échelle du jeu. Chaque hexagone de la carte représente 328 yards (300 mètres) d'un côté à l'autre.

Chaque unité de combat espagnole représente une canonnière et son équipage, ou une force terrestre de 50 à 70 fantassins, ou environ 20 cavaliers. Les unités aztèques et indiennes alliées aux Espagnols représentent des groupes d'environ 200 "chevaliers" d'élite, ou des masses moins bien entraînées comptant jusqu'à 4.000 guerriers réguliers.

Chaque tour de jeu représente des activités qui durent de 30 minutes à plusieurs heures, voire plusieurs jours, en fonction du rythme des événements à un moment donné du siège.

2.0 COMPOSANTS

2.1 Les composants d'une partie complète de *Cortés* comprennent ces règles, la carte et les 128 pions pré-découpés (également appelés "unités" ou "pions d'unité"). (Les 16 pions restants sont destinés à des variantes de deux autres jeux). Les joueurs doivent fournir deux dés standard (à six faces) pour résoudre les combats.

Note pour les débutants. Les dés n'ont rien à voir avec le déplacement des unités ; ils sont utilisés pour résoudre les incertitudes

inhérentes aux batailles, même les mieux planifiées (voir section 8.0).

2.2 La carte du jeu représente le terrain militairement significatif trouvé dans et autour de la ville de Tenochtitlan en 1521. Une grille hexagonale ("hex") est imprimée sur les zones terrestres de la carte pour régler le placement et le mouvement des unités. Le lac a été divisé en zones plus grandes pour régir les déplacements par voie d'eau.

On considère qu'une unité ne se trouve que dans un seul hexagone (ou zone du lac) à la fois. Chaque hexagone contient des éléments de terrain naturels et/ou artificiels qui peuvent affecter le mouvement des unités et les combats entre unités.

Le terrain et les structures artificielles de la carte ont été légèrement modifiés par rapport à leur configuration réelle pour s'adapter aux grilles d'hexagones et de zones, mais les relations entre le terrain d'un hexagone à l'autre et d'une zone à l'autre sont exactes dans la mesure nécessaire pour présenter aux joueurs les mêmes dilemmes spatio-temporels que ceux rencontrés par leurs homologues historiques dans la campagne réelle.

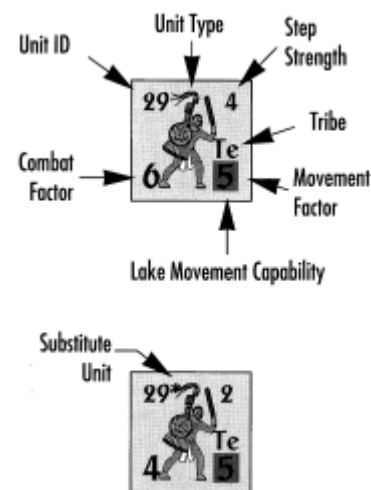
Notez que chaque hexagone de terre sur la carte a un numéro d'identification unique à quatre chiffres. Ces numéros sont fournis pour vous aider à trouver les lieux plus rapidement (par exemple, Chapultepec est dans l'hexagone 1322), et pour vous permettre d'enregistrer les positions des unités si vous devez ranger le jeu avant la fin d'une partie.

2.3 Pions. Il y a 128 pions inclus dans le jeu, dont la plupart représentent des unités de combat ou des armes spéciales ; deux autres sont fournis comme marqueurs d'information et aides-mémoire. Après avoir lu ces règles au moins une fois, découpez soigneusement les pions. En coupant les coins avec un coupe-ongles, vous faciliterez grandement la

manipulation et l'empilement pendant le jeu (et améliorerez également leur apparence).

Chaque pion d'unité de combat affiche plusieurs informations : la nationalité (le "camp" auquel il appartient), l'identification historique (*Unit ID*), le pas de force (*Step Strength*), le facteur de combat (*Combat Factor*), la capacité de mouvement (*Movement Factor*), la capacité de mouvement lacustre (*Lake Movement Capability*), le statut de substitution (*Substitute Unit*) et le type (*Unit Type*).

2.4 Un exemple d'unité de combat.



Cette unité est une unité d'élite des Indiens Texcocoan alliés aux Espagnols. Lorsqu'elle est à pleine puissance, elle contient quatre "pas de force" (voir 2.10). Elle a une valeur de combat à pleine puissance (facteur de combat) de "6", et un potentiel de mouvement régulier (terrestre) de 5 hexagones. L'unité est également capable d'utiliser le mouvement lacustre.

2.5 Nationalité. La nationalité (et le "camp") d'une unité est indiquée par sa couleur de fond. Les Espagnols et les Indiens alliés aux

Cortés : Conquest of the Aztec Empire

(Command Magazine #20, 1993) + clarifications

Espagnols ont un fond marron clair. Les Aztèques ont un fond vert clair.

2.6 Identification historique. Toutes les unités du jeu sont identifiées par le nom de leur commandant et/ou par leur tribu. Les numéros indiqués sur les pions correspondent à la liste de noms et de tribus suivante :

Côté Espagnol :

- 1 = commandement de Jorge de Alvarado
- 2 = commandement de Badajoz
- 3 = commandement de Monjaraz
- 4 = commandement de de Tapia
- 5 = commandement de Verdugo
- 6 = commandement de de Lugo
- 7 = commandement de Marin
- 8 = commandement de de Ircio
- 9 = commandement de Pedro de Alvarado
- 10 = commandement de de Olid
- 11 = commandement de Sandoval
- 12 = bateau de Holguin
- 13 = bateau de Barba
- 14 = bateau de Linpias
- 15 = bateau de Carvajal
- 16 = bateau de Jaramillo
- 17 = bateau de Ruiz
- 18 = bateau de Caravajal
- 19 = bateau de Portillo
- 20 = bateau de Lema
- 21 = bateau de Nortés
- 22 = bateau de Briones
- 23 = bateau de de Auz
- 24 = bateau de Desconocido
- 25-28 = canons
- 29 = bande élite texcocoans d'Ixtlilochitl
- 30-33 = réguliers texcocoans
- 34-35 = réguliers xochimilcoans
- 36 = bande élite tlaxcalans de Chichimeca
- 37-40 = réguliers tlaxcalans
- 41-42 = réguliers amecamecans
- 43-44 = réguliers chalcoans
- 45-46 = réguliers huexotzingoans
- 47 = réguliers cempoalans
- 48 = réguliers cholulans

Le côté Aztèque

- 1 = bande de chevaliers de Tzilacatzin
- 2 = bande de chevaliers d'Atlixcatzin
- 3 = bande de chevaliers de Quetzalatzatin
- 4 = bande de chevaliers de Tzayectzin
- 5 = bande de chevaliers de Temoctzin
- 6 = bande de chevaliers de Mayeuatzin
- 7 = bande de chevaliers de Tlapanecatli
- 8 = bande de chevaliers de Temilotzin
- 9 = bande de chevaliers de Coyouuetzin
- 10 = bande de chevaliers de Tettlepanquetatzin.
- 11-53 = guerriers réguliers aztèques conscrits
- Ctmc = empereur aztèque Cuauhtemoc

2.7 Tribus indiennes alliées aux Espagnols.

Les abréviations indiquent la tribu/nation à laquelle appartient les unités.

- Am = Amecamécan
- Ce = Cempoalan
- Ch = Chalcoan
- Co = Cholulan
- Hu = Huetzotzingoan
- Te = Texcocoan
- Ti = Tlaxcalan

Note pour les vétérans. Les affiliations tribales sont importantes pour l'empilement espagnol. Voir 6.3.

Note pour les débutants. Ne soyez pas découragé par les listes ci-dessus ; elles ne sont fournies que pour ceux qui apprécient les détails historiques complets.

2.8 Les types d'unités sont indiqués par les figures sur les pions. Ces types sont :



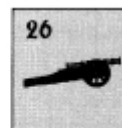
Spanish Infantry



Spanish Cavalry



Spanish Gunboat



Spanish Cannon



Elite Indian Ally



Regular Indian Ally



Cortés



Cuauhtemoc

Leaders



Aztec Knight



Aztec Regular Warrior

Note pour les débutants. Les distinctions entre les capacités des différents types d'unités sont détaillées dans les sections de règles qui suivent.

2.9 Facteur de Combat. Ce nombre est une mesure de la capacité d'une unité à mener des opérations de combat défensives et offensives. Son utilisation est expliquée dans la section 8.0.

2.10 Pas de Force. Toutes les unités de combat du jeu ont deux ou quatre "pas". C'est l'expression de la capacité d'une unité à absorber des pertes avant d'être éliminée. Les pertes au combat sont absorbées sous forme de pas ; si une unité à deux pas "subit une perte", elle est retournée de façon à ce que son côté réduit (celui avec les valeurs de pas et de combat les plus faibles) apparaisse. Si une unité à un pas (ou une unité à plusieurs pas qui avait déjà été "réduite" à un seul pas) subit une perte de pas, elle est retirée de la carte (éliminée) et placée dans la "pile d'éliminés" (*dead pile*).

La plupart des unités du jeu sont des unités à un ou deux pas. Les autres ont quatre pas. Du côté Aztèque, toutes les unités de chevaliers (*Knight* - unités 1-10) sont à quatre pas. Du côté Espagnol, l'infanterie et la cavalerie européennes, ainsi que les unités d'élite des alliés indiens, sont des unités à quatre pas (unités 1-11, 29 et 36).

Toutes les unités à quatre pas sont représentées par deux pions. Un seul pion de chacune de ces unités peut être en jeu sur la carte à un moment donné. Les pions de valeur inférieure remplacent les pions de valeur supérieure au fur et à mesure que les unités perdent des pas. Le statut d'un pion en tant

Cortés : Conquest of the Aztec Empire (Command Magazine #20, 1993) + clarifications

qu'"unité de substitution" est indiqué par la présence d'un astérisque (*) à côté de son numéro d'identification.

Le pas de force d'une unité peut augmenter (voir section 10.0) et diminuer pendant le jeu, mais aucune unité ne peut être portée à une valeur de pas supérieure à celle qu'elle avait au début de la partie.

Toutes les unités commencent la partie à pleine puissance.

Note pour les débutants. Lorsque des unités de cette taille sont "éliminées" en cours de jeu, cela ne signifie pas nécessairement que tous les individus qui les composent ont été tués. "L'élimination" signifie que suffisamment de pertes ont été subies par une unité pour rendre ses membres restants inutiles (au moins psychologiquement) pour la suite des opérations de combat.

2.11 Capacité de mouvement régulier. Ce nombre est une mesure de la capacité d'une unité à se déplacer à travers la grille d'hexagones imprimée sur les parties terrestres et les chaussées de la carte. Les unités paient des coûts de mouvement différents pour entrer dans différents hexagones, en fonction du terrain qui s'y trouve (voir section 7.0).

2.12 Capacité de mouvement lacustre. Du côté Espagnol, seules les canonnières et les unités alliées indiennes avec des facteurs de mouvement dans des cases bleues peuvent utiliser le mouvement lacustre (voir 7.19). Les canonnières ne peuvent utiliser que le mouvement lacustre. Toutes les unités aztèques sont capables de se déplacer sur un lac. Les unités aztèques ne peuvent jamais entrer dans les zones lacustres 7, 11, 15, 21 ou 29 (celles situées le long du bord est de la carte).

Note pour les vétérans. Les canonnières ne peuvent pas être utilisées comme des "transports navals" (en dehors du déplacement de Cortés) dans ce jeu. Historiquement, elles n'ont pas été conçues ou utilisées dans ce but.

Note historique / de conception. Les Aztèques disposaient de centaines, voire de milliers, de canoës de toutes tailles dans la ville et dans cette partie du lac. Ils étaient entraînés à les utiliser au combat. Du côté Espagnol, la plupart des Européens étaient de parfaits terriens, et seuls leurs alliés indiens, venus d'ailleurs d'autour de ce lac (ou d'autres lacs), avaient des capacités de guerre sur l'eau.

2.13 Marqueurs Sacrifice humain / Profanation de temple. Les débutants devraient mettre de côté ces deux pions ; ils ne seront pas utilisés dans votre jeu. Pour les vétérans, voir 11.7.



Note pour les débutants. De même, retirez les quatre pions canons et mettez-les de côté. Ignorez toutes les références à ces unités lorsque vous lisez le reste de ces règles.

2.14 Définitions. Dans ces règles, lorsque le terme "Aztèque" est utilisé, il s'applique à toutes les unités de ce camp, sauf indication contraire. Lorsque le terme "Espagnol" est utilisé, il s'applique uniquement aux unités européennes de ce camp (Cortés plus les unités 1-28), sauf indication contraire. Le terme "allié indien" fait référence aux unités 29 à 48 du camp Espagnol.

"Tenochtitlan" désigne l'île entière centrée autour du complexe de temples dans l'hexagone 3016. "Tlatelolco" fait référence uniquement au complexe de temples dans l'hexagone 2810.

Le "lac" fait référence à toutes les zones de la grande étendue d'eau entourant Tenochtitlan.

Le "bourbier" est un hexagone unique, sans entrée, sans terre et sans eau, situé en 3023, voir 7.10.

Le "continent" fait référence à tous les hexagones de terre qui ne sont pas à Tenochtitlan sur la carte. Les hexagones de chaussée entre Tenochtitlan et le continent seront mentionnés séparément et spécifiquement dans les règles.

3.0 MISE EN PLACE

3.1 Choix des camps et mise en place. Les joueurs doivent d'abord décider du camp qu'ils vont commander. Le "joueur Espagnol" commande toutes les unités espagnoles et indiennes alliées. Le "joueur Aztèque" commande toutes les unités aztèques.

Chaque joueur doit trier ses unités et les placer sur ou près de la carte selon les informations suivantes. Les deux joueurs déplaceront des unités sur la carte, il n'y a donc pas de côté de préférence pour l'un ou l'autre.

Placez toutes les unités de substitution (*) sur le côté pour une utilisation ultérieure. (Pour les vétérans, vous devriez également placer les marqueurs de Sacrifice Humain/Profanation sur le côté).

3.2 Déploiement du côté Espagnol. Le joueur Espagnol se déploie toujours en

premier. Les unités peuvent commencer à jouer empilées dans les limites normales (voir section 6.0).

Dans ou jusqu'à deux hexagones de 1004 : unités 1-3, 25 et 36-40.

Dans ou jusqu'à deux hexagones de 1539 : unités 4-6, 26 et 29-33.

Dans ou jusqu'à deux hexagones de 4244 : unités 7, 8, 27, 28, 34, 35 et 41-48 (ces unités peuvent s'empiler pour l'installation seulement - gardez l'empilement au minimum).

Zone du lac 11 : Cortés et unités 12-24.

Note de conception. Le déploiement espagnol est indiqué sur la carte du jeu.

3.3 Déploiement Aztèque. Toutes les unités aztèques peuvent être déployées dans n'importe quel hexagone terrestre de la carte situé à au moins quatre hexagones de l'unité espagnole la plus proche. Elles peuvent également être déployées sur le lac dans toute zone autre que les cinq zones interdites les plus à l'est.

Note pour les vétérans. Il n'y a pas de règles de ZDC, de contrôle d'hexagone ou de ravitaillement dans ce jeu (le ravitaillement est traité par les procédures de R&R, voir section 10.0).

4.0 SÉQUENCE DES TOURS

4.1 En général, chaque partie de *Cortés* est divisée en un nombre indéfini de tours de jeu. Chaque tour de jeu complet est divisé en deux tours de joueur ou plus, un pour le joueur Espagnol et un pour le joueur Aztèque. Les tours des joueurs sont divisés en une séquence d'étapes (ou "phases").

Après l'achèvement d'un nombre quelconque de "paires" complètes de tours de joueurs Espagnol et Aztèque, le joueur Espagnol peut demander une pause dans l'action, sous la forme d'une "interphase de redéploiement et de récupération mutuels".

Toute action entreprise par un joueur doit être effectuée dans la phase appropriée de son propre tour de joueur. (Exception : les deux joueurs effectuent diverses activités pendant les interphases de "R&R" mutuels).

Une fois qu'un joueur a terminé une phase donnée de son tour de jeu et qu'il est passé à une autre, il ne peut pas revenir en arrière pour effectuer une action oubliée ou refaire une action mal exécutée, à moins que son adversaire ne le permette gracieusement.

Cortés : Conquest of the Aztec Empire (Command Magazine #20, 1993) + clarifications

Note pour les débutants. Il s'agit d'un jeu simulant une guerre vicieuse, pas un jeu d'échecs ou de dames. Ne vous sentez pas obligé d'être gracieux pour de telles demandes.

4.2 La séquence des tours de jeu est donnée ci-dessous. Le reste des règles est organisé, autant que possible, pour expliquer les choses dans l'ordre où elles sont rencontrées au fur et à mesure que vous progressez dans chaque tour. Notez que le joueur Espagnol est le premier joueur à chaque tour de jeu.

I. Tour du joueur Espagnol

A. Phase de mouvement

1. Mouvement lacustre
2. Mouvement terrestre

B. Phase de combat

1. Combat lacustre et bombardement du rivage
2. Combat terrestre

II. Tour du joueur Aztèque

A. Phase de mouvement

1. Mouvement lacustre
2. Mouvement terrestre

B. Phase de combat

1. Combat lacustre et bombardement du rivage
2. Combat terrestre

4.3 Se séparer ou continuer. Après que le joueur Aztèque ait terminé son tour de joueur, le joueur Espagnol déclare s'il veut initier une autre paire de tours de joueur ou se séparer et avoir une interphase de R&R mutuels. Le joueur Espagnol ne peut faire cette déclaration qu'à la fin d'une paire complète de tours de joueur, jamais à mi-chemin. Le joueur Aztèque ne fait jamais de déclaration.

Si le joueur Espagnol déclare une autre paire de tours de joueurs, suivez toute la séquence décrite ci-dessus en 4.2.

Si le joueur Espagnol déclare une interphase de R&R et que le joueur Aztèque accepte, effectuez la séquence d'interphase de R&R mutuels décrite dans la section 10.0.

4.4 Objection aztèque. Quand le joueur Espagnol fait une déclaration de R&R, la situation sur la carte peut être telle que le joueur Aztèque ne veut pas d'interruption de l'action à ce moment là. Si une ou plusieurs des trois conditions suivantes sont réunies sur la carte lorsque le joueur Espagnol fait une déclaration de R&R, l'Aztèque peut tenter d'annuler cette déclaration et ainsi provoquer l'exécution d'une autre paire de tours de joueurs à la place.

1. Le joueur Aztèque a fait des captifs espagnols pendant la phase de combat de son tour de joueur qui vient de se terminer (voir 11.7).

2. Il y a une ou plusieurs unités du côté Espagnol sur les hexagones de la chaussée et/ou de Tenochtitlan à cet instant.

3. Il y a une ou plusieurs unités aztèques sur des hexagones terrestres ne se trouvant pas sur la chaussée et complètement en dehors de Tenochtitlan (ceci n'inclut pas les unités dans les zones de lacs).

Note historique. Les unités espagnoles avaient tendance à perdre leur cohésion (et donc leur capacité à retraiter en douceur devant l'ennemi) juste après avoir perdu des hommes comme prisonniers des Aztèques.

4.5 Forcer la poursuite de la bataille. Pour forcer la poursuite de la bataille, le joueur Aztèque lance un seul dé et ajoute ce résultat au nombre d'unités de chevaliers aztèques à pleine puissance présentes sur la carte à cet instant. Si le total est de 12 ou plus, le joueur Espagnol se voit refuser sa demande d'interphase de R&R mutuels et une autre paire de tours de joueurs doit être passée avant qu'une autre déclaration de ce type puisse être faite. Si le total est de 11 ou moins, passez aux procédures de R&R données dans la section 10.0.

Note importante. Quel que soit le nombre de conditions mentionnées en 4.4 au moment où le joueur Aztèque fait une objection à une interphase de R&R mutuels, un seul test au dé est effectué. L'Aztèque n'est jamais obligé de faire une objection simplement parce qu'une ou plusieurs conditions de la règle 4.4 s'appliquent ; il a le choix de le faire.

5.0 COMMENT GAGNER

5.1 Sauf si le joueur Aztèque remporte une victoire par mort subite (voir 5.2), la victoire à *Cortés* est jugée sur la base des Points de Perte ("PP"). Seul le joueur Espagnol accumule des PP. Plus il "gagne" de points, plus il a de chances de perdre la partie.

5.2 Victoire aztèque par mort subite. La partie s'arrête immédiatement et le joueur Aztèque est déclaré vainqueur au moment où Cortés est tué/capturé par des unités aztèques (voir section 9.0). Il n'y a pas de victoire par mort subite pour le joueur Espagnol.

Note de conception. Cuauhtemoc, bien que certainement un chef de guerre important, capable et charismatique pour les Aztèques,

aurait été plus ou moins remplaçable par l'un des nombreux autres braves nobles aztèques de la ville. Cortés, cependant, était la personnalité essentielle de l'effort espagnol dans son ensemble. S'il était mort, les nombreux sous-commandants et factions des Européens auraient sans doute commencé à se chamailler, voire à se battre entre eux, et Tenochtitlan aurait ainsi bénéficié d'un sursis indéfini.

5.3 La fin du jeu. A défaut de la perte de Cortés, la partie se termine à la fin du tour du joueur Espagnol au cours duquel Tenochtitlan est conquise. Tenochtitlan est "conquise" lorsqu'à la fin d'un tour du joueur Espagnol, il n'y a plus aucune unité aztèque (y compris Cuauhtemoc) dans Tenochtitlan.

5.4 Points de Perte espagnols. Pour déterminer le niveau de victoire ou de défaite espagnole à la fin d'une partie, totalisez le nombre de PP provenant des trois causes suivantes.

1. Cinq PP pour chaque interphase de R&R mutuels effectivement exécutée pendant la partie (pas le nombre demandé par le joueur Espagnol, le nombre effectivement exécuté). Nous vous recommandons de noter le nombre d'interphases de R&R sur une feuille de papier brouillon.

2. Un PP pour chaque unité espagnole complète, y compris les bateaux et les canons, dans la pile d'éliminés à la fin de la partie. Ne comptez pas les unités indiennes alliées ni les pions non-joués des unités à deux pions.

3. Cinq PP si Cuauhtemoc n'a pas été capturé/tué par le joueur Espagnol à un moment donné de la partie (voir 9.0).

5.5 Niveaux de victoire. Comparez le total des Points de Pertes à la liste suivante pour déterminer le vainqueur de la partie et sa performance par rapport à l'histoire.

1-8 PP : Une victoire espagnole sainte et bénie sur l'infidèle. Le joueur Espagnol a obtenu de bien meilleurs résultats que son homologue historique Hernando Cortés. La conquête du Mexique et du reste de l'Amérique centrale a été accélérée.

9-16 PP : Une victoire espagnole largement comparable à leur performance historique, La bataille a été dure et menée de manière compétente par les deux camps ; l'histoire se poursuit sans changement.

17-24 PP : Une victoire morale aztèque. En raison de pertes espagnoles excessives et/ou d'un temps trop long passé à prendre Tenochtitlan, la conquête des Européens est en quelque sorte incomplète. Les

régions périphériques de l'empire aztèque et les puissants États indigènes qui doivent encore tomber, comme les seigneurs de guerre du Michoacan et les Mayas, seront des ennemis difficiles à vaincre.

25+ PP : Une victoire cosmologique aztèque. Après la chute de Tenochtitlan, il y a si peu de respect pour les restes des forces espagnoles que les États environnants tombent sur les envahisseurs et s'emparent des ruines du monde aztèque.

Note historique. Les deux "victoires" aztèques décrites ci-dessus ne sont des victoires que pour le jeu, et n'auraient en réalité été que temporaires. Les Espagnols auraient fini par revenir avec plus d'hommes et d'armes, et la variole serait revenue, garantissant la soumission finale des Indiens.

6.0 EMPILEMENT

6.1 Empiler plus d'une unité dans le même hexagone est appelé "empilement".

6.2 Limites d'empilement espagnoles. Le joueur Espagnol peut empiler jusqu'à cinq unités de cavalerie et/ou d'infanterie dans le même hexagone. Les unités de canons et Cortés ne comptent pas dans la limite d'empilement (mais voir 7.4 et 11.6). Les unités espagnoles ne peuvent jamais s'empiler ou se déplacer avec des unités indiennes alliées de quelque nature que ce soit (elles peuvent passer librement dans les hexagones les unes des autres, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement empilées les unes avec les autres).

6.3 Limites d'empilement des unités indiennes alliées aux Espagnols. Les unités de différentes nations tribales ne peuvent pas s'empiler ou se déplacer ensemble (elles peuvent traverser librement les hexagones les unes des autres, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement empilées les unes avec les autres). Dans les limites tribales, le joueur Espagnol peut empiler une unité d'élite (unités 29 et 36) avec une unité de guerriers réguliers de la même tribu. Les unités de guerriers réguliers ne peuvent pas s'empiler entre elles, même si elles sont de la même tribu.

Note pour les débutants. Ne vous préoccupez pas des affiliations tribales des unités indiennes alliées aux Espagnols dans votre partie.

6.4 Limites d'empilement des Aztèques. Le joueur Aztèque peut empiler jusqu'à trois unités de chevaliers dans le même hexagone,

ou une unité de chevaliers et une unité de guerriers réguliers. Les unités de guerriers réguliers ne peuvent pas s'empiler entre elles.

6.5 Empilement dans les zones lacustres. Dans les limites des règles d'admissibilité au mouvement lacustre (voir 7.19), il n'y a pas de limite d'empilement dans le lac. Il est possible pour toute l'armée aztèque d'occuper la même zone de lac. Du côté Espagnol, un nombre quelconque de canonnières et un nombre quelconque d'unités indiennes alliées éligibles au mouvement dans le lac peuvent occuper la même zone de lac en même temps.

6.6 Empilement et mouvement. Les règles d'empilement sont en vigueur à la fin du mouvement de chaque unité/pile. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent passer par un hexagone donné au cours d'une phase de mouvement, tant que les limites sont respectées à la fin.

6.7 Surempilement. Si un hex est surempilé à la fin du mouvement d'une unité/pile, le joueur adverse est immédiatement autorisé à retirer le nombre minimum d'unités de son choix nécessaires pour ramener la pile dans les limites.

Note pour les vétérans. Les marqueurs "Sacrifice humain/Profanation" n'ont pas de pile.

7.0 MOUVEMENT

7.1 En général, chaque unité du jeu a un "facteur de mouvement" imprimé dans son coin inférieur gauche. Ce facteur est le nombre de "points de mouvement" (également appelés "facteurs de mouvement" ou "FM" ou "PM") dont dispose l'unité pour se déplacer sur la grille d'hexagones/de zone de la carte pendant son mouvement.

Les unités se déplacent d'hexagone en hexagone (ou zone) adjacent(e) ; aucun "saut" d'hexagone ou de zone n'est autorisé. Elles paient des coûts variables par hexagone pour le faire, en fonction du terrain dans l'hexagone où elles entrent (voir 7.7).

Le mouvement des unités de chaque joueur n'a lieu que pendant la phase de mouvement de son propre tour de joueur. Aucun mouvement ennemi n'a lieu pendant votre propre tour de joueur.

7.2 Limites. Les PM ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre, ni être prêtés d'une unité à une autre. Un joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités lors de chacune de ses phases de mouvement. Les unités qui se déplacent ne sont pas obligées de dépenser tous leurs PM avant de s'arrêter.

Le mouvement de chaque unité ou pile doit être terminé avant de commencer celui d'une autre. Un joueur ne peut changer la position d'une unité ou d'une pile déjà déplacée que si son adversaire l'autorise.

7.3 Capacité minimale de mouvement. Une unité est garantie de pouvoir se déplacer d'au moins un hexagone pendant sa phase de mouvement en dépensant tous ses PM disponibles. Cette garantie ne permet pas aux unités d'entrer dans des hexagones (ou des zones) ou de traverser des frontières d'hexagones/de zones qui leur sont autrement infranchissables.

7.4 Les canons ne peuvent se déplacer qu'avec l'infanterie espagnole - voir 11.6.

7.5 Unités ennemies. Les unités ne peuvent jamais entrer dans des hexagones contenant des unités ennemies. Il est permis que des unités des deux camps existent simultanément dans la ou les mêmes zones de lac.

7.6 Séparation des piles. Lorsque vous déplacez une pile, vous pouvez l'arrêter temporairement pour permettre à une unité ou à une sous-pile de se séparer et de partir sur une trajectoire distincte. L'unité ou les unités laissées derrière dans la pile d'origine (ou "mère") peuvent alors reprendre leur propre mouvement, et même se séparer d'une autre unité si cela est souhaité. Mais une fois que vous commencez à déplacer une pile-mère entièrement différente (ou une unité individuelle qui a commencé la phase de mouvement dans un hexagone ou une zone différente), vous ne pouvez plus reprendre le mouvement de la pile précédente sans la permission de votre adversaire.

Si des unités avec des facteurs de mouvement différents voyagent ensemble dans une pile, chacune utilise son propre facteur de mouvement comme si elle se déplaçait seule. Lorsque les unités les plus lentes épuisent leurs PM, vous pouvez les laisser derrière vous et continuer avec les unités les plus rapides.

7.7 Terrain et mouvement. Toutes les caractéristiques du terrain sur la carte peuvent être classées dans l'une des deux grandes catégories suivantes : naturel et artificiel. Ces deux catégories sont divisées en plusieurs types différents (voir ci-dessous).

Il n'y a jamais plus d'un type de terrain naturel et/ou un type de terrain artificiel dans un même hexagone.

7.8 Terrain naturel. Il n'y a que deux types de terrain naturel sur la carte : Clair (*Clear*) et Marais (*Quagmire*). Les effets de ces types de terrain sur le mouvement sont décrits ci-dessous, et sont résumés dans la Tableau des Effets du Terrain (13.1).

Cortés : Conquest of the Aztec Empire (Command Magazine #20, 1993) + clarifications

7.9 Le terrain clair est le terrain "de base" du jeu. Il est juste cela - clair. Les hexagones ne contenant que du terrain clair représentent des zones dépourvues de toute caractéristique naturelle qui pourrait améliorer la défense ou ralentir le mouvement. Chaque hexagone clair coûte 1 PM à toutes les unités terrestres pour y entrer.

A proprement parler, les hexagones clairs de Tenochtitlan sont en fait des hexagones de "place du marché", mais leur statut et leurs effets sont les mêmes que ceux d'un terrain clair normal.

7.10 Marais. Il n'y a qu'un seul hexagone de marais sur la carte (3023). Il représente une zone de Chinampa incomplète (voir ci-dessous), et en tant que telle est complètement infranchissable pour toutes les unités. Il est encore trop humide et marécageux pour permettre aux unités terrestres de marcher, mais il est aussi trop peu profond et infesté de plantes pour permettre le passage des bateaux et des canoës.

7.11 Le terrain artificiel existe en six types : les villes de terre ferme (*Dry Land City*), les villes de chinampa (*Chinampa City*), les complexes de temples (*Temple Complex*), les forteresses (*Fortress*), les forteresses majeures (*Major Fortress*) et les chaussées (*Causeway*).

7.12 Les hexagones de villes de terre ferme représentent des zones urbaines érigées sur un terrain naturel dégagé. Toutes les unités paient 1 PM pour entrer dans un hexagone de ville de terre ferme.

7.13 Les hexagones de ville chinampa représentent des zones urbaines qui ont en fait été construites comme des îles artificielles sur ce qui était auparavant une zone lacustre. Étant si proches de la nappe phréatique, ces hexagones sont criblés de canaux, de puits, de tuyaux de drainage et d'aqueduc, etc. Il est pratiquement impossible pour une unité de se déplacer en ligne droite pendant un certain temps sur un tel terrain. Toutes les unités doivent payer 2 PM pour entrer dans un hexagone de ville chinampa.

La cavalerie ne peut entrer dans les hexagones de ville chinampa que si elle se déplace le long d'une chaussée (voir 7.16).

7.14 Les hexagones de complexe de temples (2810 et 3016) représentent les principaux centres religieux des Aztèques. Les grandes pyramides à degrés, facilement défendables, s'y trouvent. Toutes les unités paient 2 PM pour entrer dans un hexagone de complexe de temples.

7.15 Les forteresses et les forteresses majeures coûtent 2 PM à toutes les unités pour y entrer.

7.16 Les chaussées sont des routes surélevées qui traversent une grande partie de Tenochtitlan et du lac. Les unités aztèques peuvent se déplacer le long des hexagones de chaussée à raison de 1 PM par hexagone. Les unités espagnoles et indiennes alliées doivent payer 2 PM par hexagone de chaussée emprunté.

Pour utiliser le mouvement de la chaussée, les unités doivent voyager d'un hexagone de chaussée à l'autre en traversant les côtés d'hexagone traversés par la chaussée. Par exemple, une unité aztèque dans l'hexagone 2910 ne pourrait pas se déplacer vers 3010 en utilisant le mouvement de chaussée, même si ces deux hexagones contiennent des chaussées, car le côté d'hexagone traversé dans un tel mouvement direct n'est pas lui-même traversé par la chaussée. Un tel mouvement pourrait être effectué (sauf en cas de présence bloquante d'une unité ennemie) en se déplaçant vers 3011 et ensuite vers 3010.

Lorsque vous utilisez le mouvement de la chaussée, les unités ne paient que le coût en PM de la chaussée de leur camp. N'ajoutez pas le coût de la chaussée à celui du terrain dans lequel vous entrez, ne payez que le coût de la chaussée elle-même.

La cavalerie ne peut entrer dans les hexagones de ville chinampa que lorsqu'elle se déplace sur une chaussée.

Note de conception. Pendant les combats, des points sur la chaussée ont souvent été bloqués ou délibérément arrachés. Les Aztèques, qui disposaient de tout l'équipement nécessaire à la réparation des chaussées, de ponts portables prêts à l'emploi, d'ingénieurs spécialisés dans les chaussées, etc. étaient meilleurs et plus rapides pour effectuer les réparations que les Espagnols et leurs alliés. D'où le différentiel de mouvement.

7.17 Le Tepeyac. Pendant les phases de mouvement de la séquence régulière de tours de jeu, les unités des deux camps ne peuvent entrer dans le Tepeyac (les hexagones terrestres autour de 3400) que par un mouvement par la chaussée et/ou lacustre. Les unités espagnoles peuvent se redéployer à Tepeyac dans le cadre des interphases de R&R mutuels (voir section 10.0). Les unités espagnoles qui commencent leur phase de mouvement régulier au Tepeyac peuvent sortir de la carte, mais elles sont hors jeu jusqu'au prochain redéploiement R&R. Les unités aztèques ne peuvent pas se redéployer au Tepeyac.

Note de conception. Les Espagnols et leurs alliés contrôlent la zone qui entoure le bord de la carte.

7.18 Déplacement hors de la carte. En dehors des situations décrites en 7.17, 9.6, et de la règle optionnelle 11.1, aucune unité ne peut sortir de la carte.

7.19 Mouvement lacustre. Toutes les unités aztèques, les canonnières espagnoles et les alliés indiens capables de se déplacer sur l'eau peuvent utiliser le mouvement lacustre (sur l'eau).

Les canonnières espagnoles ne peuvent se déplacer que sur le lac ; elles ne peuvent jamais entrer dans un hexagone terrestre. Pendant chaque phase de mouvement espagnol, chaque canonnière peut se déplacer de la zone de lac dans laquelle elle commence la phase vers une zone de lac adjacente.

Les unités aztèques et indiennes alliées éligibles qui commencent leur phase de mouvement sur un hexagone côtier ou un hexagone de chaussée au-dessus du lac, peuvent entrer dans n'importe quelle zone de lac adjacente à cet hexagone, mais pas plus loin pendant ce tour. Les unités aztèques et indiennes alliées éligibles qui commencent leur phase de mouvement déjà dans une zone de lac peuvent se déplacer de là vers n'importe quel hexagone terrestre non-interdit bordant cette zone. Alternativement, ils peuvent se déplacer de la zone de lac où ils ont commencé vers n'importe quelle zone de lac adjacente. Les unités comme les canonnières, les Aztèques et les alliés indiens éligibles peuvent rester sur le lac d'un tour à l'autre. Aucune unité ne peut combiner un mouvement terrestre et lacustre pendant la même phase de mouvement.

Toujours déplacer les unités dans/sur/hors du lac avant de faire des mouvements terrestres réguliers.

Cortés peut embarquer depuis un hexagone côtier sur une canonnière espagnole dans une zone de lac adjacente. Il peut débarquer d'un bateau sur n'importe quel hexagone côtier. Il ne peut pas combiner un mouvement terrestre et lacustre dans la même phase.

7.20 Traverser des chaussées par mouvement lacustre. Le mouvement est autorisé comme si les chaussées n'existaient pas. Par exemple, une unité se déplaçant par mouvement lacustre situé dans la zone de lac 5 pourrait se déplacer directement de là vers les zones de lac 3 ou 9.

Pour déterminer la contiguïté des zones de lac à travers les chaussées, imaginez que les chaussées n'existent pas et, dans votre esprit, rapprochez les zones limitrophes. Par exemple, vous pouvez voir qu'une unité dans la zone de lac 4 peut se déplacer vers les zones 6 ou 9. Une unité dans la zone 5, par contre, ne pourrait se déplacer que de là à la zone 9.

7.21 Sauf en cas d'utilisation du mouvement lacustre comme décrit ci-dessus, les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer dans les zones de lacs ou attaquer dans les zones de lacs. Notez également que contrairement au mouvement terrestre, où les unités ennemies ne peuvent jamais occuper le même hexagone au même moment, dans le mouvement lacustre la présence d'unités ennemies ne bloque pas le mouvement de vos unités dans cette même zone. En effet, il est possible que des unités ennemies coexistent dans la même zone de lac d'un tour à l'autre (voir 8.25).

8.0 COMBAT

8.1 En général, le combat a lieu entre des unités adjacentes adverses pendant la phase de combat des deux tours des joueurs. L'attaque est toujours volontaire ; le simple fait que des unités adverses soient adjacentes ne rend pas le combat nécessaire (Exception : le combat lacustre est obligatoire ; voir 8.26.). Les unités en défense ne peuvent pas refuser le combat.

Pendant une phase de combat donnée, le joueur dont c'est le tour est considéré comme "l'attaquant", et l'autre comme "le défenseur", quelle que soit la situation générale sur la carte.

8.2 Procédure. Pour chaque combat, suivez les étapes suivantes :

- 1) Déterminez les unités qui attaqueront et celles qui seront attaquées (voir 8.38,8).
- 2) Déterminez le rapport de forces (voir 8.9-8.10).
- 3) Modifiez le rapport de force pour tenir compte de l'attaque concentrique (8.11) et du terrain (8.12-8.16).
- 4) Lancez les dés et déterminez les résultats du combat (8.17-8.19).
- 5) Appliquez les résultats (8.20-8.23 ; pour les vétérans, voir 8.24-8.25).

Voir 8.26-8.28 pour le combat lacustre et le bombardement du rivage.

8.3 Défenseurs multiples. S'il y a plus d'une unité ennemie dans un hex attaqué par vos unités, vous ne pouvez attaquer cette pile que comme s'il s'agissait d'une seule grande unité combinée en défense.

8.4 Attaques multi-hex. Un hexagone occupé par l'ennemi peut être attaqué en une seule bataille par autant d'unités que vous pouvez faire venir d'un, de plusieurs ou de tous les hexagones environnants. Cependant, un seul hexagone peut être l'objet d'une seule

attaque. Par exemple, une unité ou une pile attaquante en 2924 ne peut pas attaquer les défenseurs en 3024 et 3025 dans une seule bataille pendant une seule phase de combat.

8.5 Indivisibilité des unités. Aucune unité attaquante ne peut voir son facteur d'attaque divisé et appliqué à plus d'une bataille pendant une même phase de combat. Aucune unité en défense ne peut voir une partie de son facteur de combat attaquée par un ou quelques attaquants, tandis qu'une autre partie est attaquée par d'autres. Aucune unité attaquante ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité en défense ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat (bien qu'il soit possible pour une unité en défense d'être bombardée puis attaquée, voir 8.28).

8.6 Séquence d'attaque. Il n'y a pas de limite artificielle au nombre d'attaques que chaque joueur peut mettre en place pendant sa phase de combat. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer toutes ses attaques à l'avance, et peut les résoudre dans n'importe quel ordre, du moment que la résolution de l'une est terminée avant celle d'une autre.

8.7 Empilements lors de l'attaque. Il n'est pas nécessaire que toutes les unités empilées dans un hexagone donné participent à la même attaque. Certaines unités peuvent attaquer dans un hex du défenseur, tandis que d'autres attaquent dans d'autres hexs, ou n'attaquent pas du tout.

8.8 Brouillard de guerre. Le joueur Espagnol ne peut pas regarder sous l'unité supérieure d'une pile aztèque avant que le moment ne soit venu, dans le processus de résolution du combat, de calculer le rapport de force. Une fois l'examen effectué, le joueur Espagnol ne peut pas annuler cette attaque.

Le joueur Aztèque peut examiner les piles d'Espagnols et d'alliés indiens à tout moment.

Note pour les débutants. Dans votre jeu, les deux joueurs sont toujours libres d'examiner la composition des piles ennemies à tout moment.

Note pour les vétérans. Voir 11.9 pour une règle optionnelle de brouillard de guerre.

8.9 Rapport de force de combat. Normalement, le joueur attaquant devrait s'efforcer d'avoir plus de facteurs d'attaque impliqués dans une bataille donnée que le défenseur n'a de facteurs de défense. De telles batailles sont appelées des attaques à "rapport de force élevé". Pour résoudre de telles batailles, le joueur attaquant doit commencer par calculer ses "chances". Pour cela, il doit additionner les facteurs d'attaque de toutes les unités attaquantes impliquées dans la bataille, puis additionner les facteurs de défense des unités ennemies en défense dans cette

bataille. Divisez ce total d'attaquants par le total de défenseurs, et arrondissez à l'entier inférieur.

Exemple de rapport de force élevé : 26 facteurs d'attaque contre 7 facteurs de défense, soit $26/7=3,71$, qui s'arrondit à 3. Pour transformer ce "3" en rapport de force, vous devez mettre un "1" à droite. Ainsi, "3" devient "3:1" (lire "3-contre-1"), ce qui correspond à une colonne sur la Table des Résultats du Combat (TRC -13.2).

8.10 Attaques à rapport de force faible. Les batailles dans lesquelles la force attaquante a moins de facteurs de combat que le défenseur sont appelées "attaques à rapport de force faible". Les procédures sont modifiées en ce sens qu'il faut toujours diviser le total du défenseur par celui de l'attaquant, mais arrondir à l'unité supérieure et mettre cette fois-ci le "1" sur la gauche.

Exemple d'attaque à rapport de force faible : Une force avec 5 facteurs d'attaque attaque une force avec 11 facteurs de défense. Divisez 11 par 5 ($11/5=2.2$), et arrondissez à l'entier supérieur (2.2 devient 3), puis mettez le "1" à gauche, ce qui donne un rapport de force de 1:3.

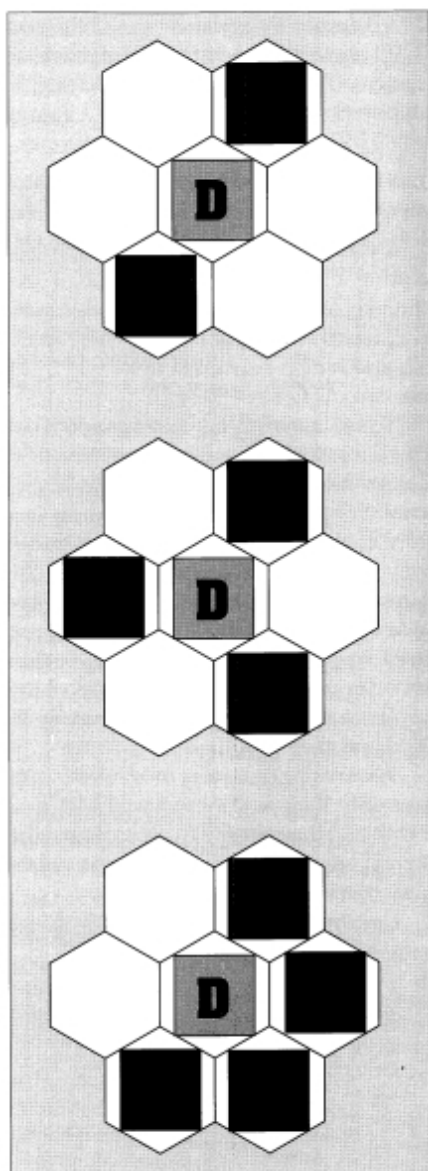
Note pour les débutants. En général, plus les rapports de force sont élevés, plus les chances de succès sont grandes. Vous voulez attaquer du côté droit de la TRC. Bien sûr, dans les situations où les deux camps ont le même nombre de facteurs de combat, le rapport sera de 1:1.

8.12 Assaut concentrique. Si un hexagone en défense est attaqué par des unités situées dans des hexagones opposés, ou par des unités provenant de trois hexagones séparés par un hexagone, ou par des unités provenant de plus de trois hexagones, cette attaque voit son rapport de force décalé d'une colonne de la TRC vers la droite (en faveur de l'attaquant) avant que le jet de dé de résolution ne soit effectué. Par exemple, une attaque à 2:1 deviendrait une attaque à 3:1 si elle est concentrique. Dans les diagrammes ci-contre, l'unité en défense ("D") subit une attaque concentrique.

Note pour les vétérans. Le bonus d'assaut concentrique est disponible quel que soit le terrain occupé par le défenseur.

8.12 Ville de terre ferme. Si les unités en défense dans une bataille sont situées dans un hex de ville de terre ferme, décalez le rapport de force d'une colonne de la TRC vers la gauche (en faveur du défenseur). Par exemple, un rapport de 4:1 devient un rapport de 3:1.

Cortés : Conquest of the Aztec Empire (Command Magazine #20, 1993) + clarifications



8.13 Ville chinampa. Si les unités en défense dans une bataille sont aztèques et situées dans un hexagone de ville chinampa, décalez les probabilités de combat d'une colonne de la TRC vers la gauche (en faveur du défenseur).

Note de conception. Les obstacles d'eau dans les zones de chinampa en font un havre pour le défenseur, mais seulement pour ceux qui ont les connaissances détaillées nécessaires pour exploiter le terrain. Les Aztèques ont cette connaissance ; les Espagnols et leurs alliés ne l'ont pas.

8.14 Les Forteresses Majeures donnent aux défenseurs un décalage de trois (3) colonnes vers la gauche de la TRC. Par exemple, une attaque à 3:1 contre Chapultepec sera résolue comme une attaque à 1:2.

8.15 Les Forteresses et les Temples donnent aux défenseurs un décalage de deux (2) colonnes vers la gauche de la TRC.

8.16 Effets de combat cumulatifs. Tous les effets de terrain et autres effets de combat qui s'appliquent dans une bataille donnée sont cumulatifs.

8.17 Limites de rapport de force. Notez que les titres des colonnes de la TRC vont de 1:4 à 8:1. Les rapports supérieurs à 8:1 sont résolus à 8:1 ; les rapports inférieurs à 1:4 sont résolus à 1:4. N'arrondissez pas aux colonnes 8:1 ou 1:4 tant que tous les décalages de colonnes n'ont pas été appliqués.

8.18 Résolution finale du combat. Une fois que le rapport de force final a été calculé pour une bataille donnée, trouvez l'en-tête de cette colonne sur la TRC, et demandez à l'attaquant de lancer deux dés à six faces. Croisez le résultat de ce jet de dés sur la TRC pour obtenir le résultat du combat. Par exemple, un jet de dés de "5" à un rapport de 3:1 donne un résultat de "1/2".

8.19 Résultats du combat. Le chiffre à gauche de la barre oblique s'applique aux attaquants ; le chiffre à droite s'applique aux défenseurs. Le résultat doit être satisfait par des pertes de pas parmi les unités impliquées.

8.20 Perte de pas. Pour les deux camps impliqués dans une bataille donnée, chaque pas de force d'unité éliminé satisfait un incrément du résultat du combat. Par exemple, retourner une unité de deux pas sur son verso satisfait un (1) incrément de résultat de combat ; l'éliminer entièrement satisfait deux incréments, etc.

8.21 Répartition des pertes de pas. En général, les pertes de pas peuvent être réparties par chaque joueur entre ses unités impliquées dans chaque bataille comme il l'entend ; cependant, aucune unité impliquée ne peut être entièrement éliminée avant que toutes les unités impliquées aient été réduites à un seul pas de force.

Par exemple, disons que le joueur Espagnol avait trois unités (une d'entre elles avec un pas de force de 2, et les deux autres avec 1) impliquées dans une attaque. Son résultat de combat est "2". Cela signifie qu'il doit d'abord réduire son unité à deux pas à un pas. Il peut ensuite éliminer toute unité impliquée (maintenant toutes à un pas) pour satisfaire la perte du second pas.

8.22 Résultats de combat nuls. Un résultat de combat de "0" (zéro) signifie "Aucun effet". Aucune perte de pas n'est subie.

8.23 Avance obligatoire après combat. Si l'hexagone du défenseur dans une bataille reste vide de défenseurs après que le résultat du combat ait été appliqué, au moins une unité attaquante survivante (s'il y en a une)

doit être déplacée dans cet hexagone. Le joueur attaquant peut déplacer plus d'un attaquant survivant dans l'hexagone (les limites normales d'empilement s'appliquent). Les défenseurs victorieux n'avancent jamais après le combat ; ils ne font que maintenir leurs positions. Les avances ne nécessitent aucune dépense de PM, et doivent être effectuées immédiatement après la résolution d'une bataille, et avant le début d'une autre.

Note pour les débutants. N'utilisez pas 8.24- 8.25.

8.24 Canon. Lors de toute bataille (attaque ou défense) dans laquelle le joueur Espagnol a un ou plusieurs canons impliqués, le résultat de combat du joueur Aztèque (pas le jet de dé ou le rapport de force, le résultat du combat) est augmenté de un (1). Cette augmentation n'est jamais supérieure à un, quel que soit le nombre de canons présents.

8.25 Restrictions des combats sur les chaussées. Les chaussées de Tenochtitlan avaient une largeur de 15 mètres, ce qui n'est suffisant que pour 15 hommes combattant de front avec épée et bouclier ou à cheval. Par conséquent, une seule unité espagnole peut attaquer par un côté d'hexagone avec de l'eau et une chaussée.

Cette limite ne s'applique qu'aux unités espagnoles et à leurs alliés indiens ne pouvant pas se déplacer sur un lac ; les Aztèques et les alliés indiens pouvant se déplacer sur un lac ne sont pas concernés (on suppose qu'ils utilisent leurs canoës pour élargir leur front). Cette limite n'affecte pas l'empilement des Espagnols ou alliés indiens dans ces hexagones, ni leur défense (c'est-à-dire que toutes les unités empilées dans un hexagone de chaussée participent toujours à sa défense selon les règles de combat normales). Une unité d'infanterie espagnole attaquant à travers un tel côté d'hexagone peut toujours emmener un canon.

8.26 Un combat lacustre doit avoir lieu entre des unités adverses occupant la même zone de lac au début de la phase de combat de l'un ou l'autre des joueurs. Les procédures de détermination du rapport de force sont les mêmes, sauf qu'il n'y a jamais d'effets de terrain, et que l'attaquant, s'il a plus d'unités (et non de pas - d'unités) impliquées que le défenseur, peut conserver tout ou partie de ce surplus d'unités pour le bombardement du rivage. (un surplus d'unité du défenseur ne peut pas être conservé ; ceci n'est qu'une option de l'attaquant).

Si, après la résolution d'une bataille de zone de lac, il y a encore des unités des deux camps dans cette même zone de lac, cette situation peut continuer. En d'autres termes, les unités adverses dans la même zone de lac n'interfèrent pas avec le mouvement de l'autre

et sa capacité à être là, etc. Cependant, contrairement à la situation sur terre, où le combat est toujours volontaire, le combat en lac est obligatoire entre les unités adverses occupant la même zone de lac lors de toute phase de combat.

8.27 Canonnières espagnoles. Les canonnières transportaient la plupart des canons et des mousquets dont disposait Cortés. La mobilité des bateaux et la surface sans relief du lac augmentaient considérablement l'efficacité de ces armes au combat. Par conséquent, dans toutes les batailles de la zone du lac (attaque et défense) dans lesquelles une ou plusieurs canonnières sont impliquées, le résultat de combat du joueur Aztèque pour cette bataille est doublé (dans ce cas, un "0" obtenu devient un "A").

8.28 Bombardement côtier. Si l'attaquant dispose de forces navales dans une zone de lac (soit dans une zone non-contestée, soit avec des unités excédentaires conservées lors d'une bataille lacustre dans la zone), il peut utiliser ces unités pour attaquer des unités ennemies situées sur des hexagones de terre ou de chaussée bordant la zone de lac. Résolez les bombardements côtiers après toute bataille lacustre.

Un maximum de quatre unités peuvent bombarder un hexagone de la même zone de lac. Si des unités ennemies existent dans plus d'un hexagone terrestre voisin, toutes ces unités peuvent potentiellement être bombardées, mais aucun hexagone ne peut recevoir le feu de plus de quatre unités de bombardement. Aucune unité ne peut bombarder plus d'une fois par phase de combat.

Lancez un dé pour chaque unité qui bombarde. Les unités aztèques et indiennes alliées obtiennent des touches sur des jets de "1" (uniquement) ; les canonnières obtiennent des touches sur un 1-3. Chaque "touche" inflige un pas de perte aux unités dans l'hexagone-cible.

Les unités dans les hexagones terrestres non-côtiers ne peuvent jamais être bombardées. Les unités espagnoles et alliées indiennes occupant des hexagones de forteresse côtière ne peuvent jamais être bombardées par les Aztèques. Les canonnières espagnoles (mais pas les unités indiennes alliées) peuvent bombarder les Aztèques dans les forteresses côtières, mais elles doivent ajouter un (1) à leur jet de dé de bombardement au moment de le faire.

Note de conception. A l'exception de ce qui est expliqué en 8.25, les unités aztèques et les unités alliées indiennes éligibles pour le mouvement lacustre qui occupent des hexagones de chaussée ou des hexagones côtiers sont considérées comme étant

entièrement dans les portions non-aquatiques de ces hexagones à toutes fins utiles. Les capacités amphibies de ces deux catégories d'unités ne donnent pas à leurs propriétaires la possibilité de les faire basculer entre les deux environnements à volonté - les joueurs doivent utiliser les règles de mouvement pour les positionner soit sur le lac, soit sur des hexagones de terre/chaussée à chaque phase de mouvement.

9.0 CHEFS

9.1 Cortés et Cuauhtemoc sont les deux unités de chefs (*Leaders*) du jeu. Chacun peut fournir des bonus de combat à ses unités en participant personnellement au combat, mais aucun n'a de pas de perte ou de force de combat propre.

9.2 Cuauhtemoc ne peut jamais quitter l'île de Tenochtitlan avant le début d'une Phase de Mouvement aztèque au cours de laquelle les deux hexagones de temple ont été profanés au moins une fois au cours d'une ou plusieurs phases précédentes de la partie et où il reste cinq unités aztèques ou moins sur l'île.

Clarification : Les hexagones 2924-2921 (le petit tronçon de la chaussée entre la forteresse de Xoloco et la ville principale de Tenochtitlan) est considérée comme étant hors de l'île pour le calcul des unités aztèques restantes pour l'évasion de Cuauhtemoc.

Si Cuauhtemoc est empilé avec une force d'unités aztèques en attaque, cette attaque reçoit un décalage de deux colonnes vers la droite (2D). Il ne fournit aucun avantage défensif.

9.3 Cortés. Si Cortés est empilé avec une unité espagnole impliquée dans un combat (attaque ou défense), ce combat reçoit un décalage d'une colonne en faveur des Espagnols.

9.4 Capture/mort d'un chef. Si un chef est empilé avec des unités qui sont éliminées au combat, le joueur adverse lance immédiatement deux dés. Si le résultat est un 7, le chef concerné est considéré comme capturé/mort (retiré définitivement du jeu). Si le résultat n'est pas un 7, on considère que le chef impliqué s'est enfui à la dernière minute, et il est placé sur l'unité ou la pile amie la plus proche (si plusieurs hexagones de ce type existent à la même distance, le placement est laissé à l'appréciation du joueur propriétaire).

Si l'un des chefs est empilé avec des unités qui subissent un ou plusieurs pas de pertes au combat (laissant quelques unités de combat amies survivantes dans l'hexagone), le joueur adverse lance immédiatement deux

dés. Si le résultat du jet est un 12, le chef concerné est capturé/tué.

Si un chef apporte sa capacité à une attaque (et non à une défense), lancez deux dés. Si les attaquants ne subissent aucune perte, il est capturé/tué sur un jet de 2 ; si les attaquants subissent des pertes, il est capturé/tué sur un jet de 2 ou 12,

Si l'un des chefs est seul dans un hexagone (ou si Cortés est seul à l'exception d'une unité de canons), toute unité adverse non-chef peut le capturer/tuer en entrant simplement dans son hexagone (une exception à 7.5).

Note de conception. La capture/mort de Cortés entraîne une victoire aztèque immédiate par "mort subite". Si Cuauhtemoc survit à une partie entière sans être tué/capturé, le joueur Espagnol doit ajouter 5 PP à son total à la fin de la partie. Voir section 5.0.

Notez également que contrairement à d'autres jeux récents de XTR avec des unités de chefs, il n'y a pas de disposition pour blesser un chef. Cela a été fait pour refléter la nature du combat dans cette campagne : si un chef prend une blessure, elle est soit assez légère pour qu'il récupère rapidement et continue, soit assez grave pour qu'il succombe rapidement - il vit ou il meurt.

9.5 Mouvement lacustre des chefs. Les deux chefs peuvent utiliser le mouvement lacustre selon les règles qui le régissent pour leur camp. Cortés peut être transporté sur une canonnière (voir 7.20). Cuauhtemoc peut être transporté par n'importe quelle unité aztèque sur le lac. Dans les deux cas, les chefs doivent être clairement empilés avec l'unité particulière qui effectue le transport, et ils partagent le sort de cette unité de transport en combat. (Lorsqu'ils sont sur l'eau, les deux peuvent changer de porteur au début de la phase de mouvement de leur camp).

9.6 L'évasion de Cuauhtemoc. Une fois que Cuauhtemoc est libre de quitter Tenochtitlan, le joueur Aztèque est également libre de tenter de le déplacer hors de la carte et de mettre ainsi en scène son évasion. Cuauhtemoc ne peut sortir de la carte que par un hexagone de terre sur les bords ouest ou sud de la carte, et il doit payer 1 PM pour le faire. Une fois hors de la carte, Cuauhtemoc ne revient jamais.

Note de conception. Il n'est pas vraiment nécessaire de faire sortir Cuauhtemoc de la carte pour que le joueur Espagnol se retrouve avec ces 5 PP à la fin de la partie ; sa simple survie/non-capture jusqu'à ce point est suffisante pour cela. S'échapper est juste un moyen de s'assurer que l'Espagnol ne peut pas le tuer ou le capturer.

10.0 INTERPHASES DE REDÉPLOIEMENT ET DE RÉCUPÉRATION (R&R)

10.1 Les interphases de R&R mutuels, comme les tours de joueurs normaux, ont une séquence stricte. Cette séquence est la suivante :

1. Test de désertion des Indiens alliés aux Espagnols
2. Redéploiement mutuel des forces
3. Réapprovisionnement mutuel des forces
4. Récupération mutuelle de la pile d'éliminés
5. Contrôle des maladies (facultatif)

Note pour les débutants. Ignorez toujours l'étape 5 dans votre partie.

10.2 Test de désertion des Indiens alliés aux Espagnols. Le joueur Espagnol lance un dé et applique tous les modificateurs suivants qui s'appliquent :

- 1 pour chaque marqueur de Sacrifice Humain sur la carte à cet instant.
- 1 si le joueur Aztèque a effectué un raid d'une unité (selon la règle optionnelle 11.1) depuis la dernière Interphase de R&R.
- 1 si le joueur Aztèque a tenté d'annuler la déclaration de cette Interphase de R&R, même s'il a échoué.
- 3 si au moins une unité aztèque se trouve à Chapultepec (1322) à cet instant.

Si le résultat modifié du jet de dé est inférieur à un (1), toutes les unités indiennes non-élites alliées aux Espagnols désertent immédiatement le siège et rentrent chez elles (retirez-les du plateau de jeu, mais ne les mettez pas dans la pile d'éliminés ; mettez-les sur le côté dans un groupe séparé). Les unités d'élite (29 et 36) ne désertent jamais.

Les unités qui désertent reviennent en jeu à pleine puissance pendant l'étape de redéploiement mutuel de l'Interphase de R&R suivante.

Les alliés indiens peuvent désertir une fois par partie.

10.3 Redéploiement mutuel des forces. Cette étape comporte plusieurs sous-étapes, qui doivent être exécutées dans l'ordre exact indiqué ci-dessous.

10.4 Retrait des unités du côté Espagnol. Le joueur Espagnol commence par retirer de

la carte toutes ses canonnières et toutes ses unités terrestres qui ne sont pas complètement encerclées par des unités aztèques à cet instant. Pour chaque unité ainsi isolée, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 4, l'unité perd un pas, mais tout survivant est ensuite retiré avec les autres unités espagnoles et alliées indiennes. Sur un 5, l'unité perd deux pas et est retirée. Sur un 6, l'unité perd trois pas et est retirée. Si une unité encerclée donnée est appelée à perdre la totalité de sa force de pas (ou plus), elle est éliminée et placée dans la pile d'éliminés (sa tentative d'évasion a échoué).

Lorsque vous retirez les unités du côté Espagnol, veillez à maintenir leur force de pas correcte.

10.5 Occupation de forteresse. Si les unités du joueur Espagnol occupent tout ou partie des quatre forteresses côtières de Tenochtitlan et/ou d'Acachinango (2543), il peut décider de garder tout ou partie de ces unités d'occupation sur la carte pendant le redéploiement. La décision est prise unité par unité et forteresse par forteresse.

Si le joueur Espagnol décide de maintenir l'occupation d'une ou plusieurs forteresses, il pourra plus tard (voir 10.7) y redéploier des unités et le long de la chaussée menant du continent à ce(s) fort(s). Cette règle ne s'applique jamais aux forteresses situées à l'intérieur des terres.

10.6 Retrait des unités aztèques et occupation des forteresses. Une fois que le joueur Espagnol a terminé les étapes de 10.4 et 10.5, le joueur Aztèque retire de la même façon ses unités de la carte (en prenant également soin de maintenir leurs forces de pas). Si les unités du joueur Aztèque occupent Chapultepec et/ou Acachinango, il peut en laisser une partie ou la totalité sur place.

10.7 Redéploiement du côté Espagnol. Lorsque le joueur Aztèque termine l'étape 10.6, le joueur Espagnol redéploie ses unités disponibles sur la carte dans tous les hexagones terrestres qui ne font pas partie de Tenochtitlan (plus les forts/chaussées décrits en 10.5). Il redéploie également ses canonnières dans n'importe quelle zone de lac le long du bord est de la carte.

10.8 Redéploiement Aztèque. Après le déploiement du joueur Espagnol, le joueur Aztèque redéploie ses unités disponibles sur la carte dans n'importe quel hexagone de Tenochtitlan (à l'exception des forteresses côtières si elles sont occupées par des Espagnols). Il peut se déployer dans Chapultepec et Acachinango s'ils sont occupés par des Aztèques. Il peut déployer des unités dans toutes les zones de lac, à l'exception de celles situées le long du bord extrême oriental de la carte. Cuauhtemoc doit toujours être placé dans un hexagone de

Tenochtitlan. Les unités aztèques ne peuvent pas se redéploier à moins de 4 hexagones de Tepeyac.

10.9 Empilement. Les deux joueurs doivent respecter toutes les règles normales d'empilement lorsqu'ils se redéploient pendant une interphase de R&R.

10.10 Réapprovisionnement mutuel des forces. Après que les deux camps se soient redéploies, les deux joueurs jettent un dé pour chacune de leurs unités en jeu qui n'est pas à pleine puissance.

Une unité de guerriers réguliers aztèques ou alliés indiens récupère un pas de force sur un jet de 1-2 (3-6 signifie aucun changement).

Une unité espagnole ou alliée d'élite récupère jusqu'à deux pas sur un jet de 1, récupère un pas sur un jet de 2-4, et reste inchangée sur un 5-6 (si une telle unité n'est réduite que d'un pas lorsqu'un 1 est obtenu pour elle, elle ne récupère naturellement que ce pas).

Un chevalier aztèque récupère un pas sur un résultat de 1-3, aucun sur un résultat de 4-6.

Les canonnières espagnoles sont automatiquement reconstituées à leur pleine force de deux pas.

10.11 Récupération mutuelle de la pile morte. Après 10.10, chaque joueur jette un dé pour chaque unité de sa pile morte pour voir si l'une de ces unités se reforme et revient en jeu.

Une unité régulière aztèque ou alliée indienne reviendra en jeu à pleine puissance sur un jet de 1, reviendra à puissance réduite sur un jet de 2-3, et sera définitivement éliminée sur un jet de 6. Un jet de 4-5 ne signifie aucun changement de statut ; gardez l'unité dans la pile morte jusqu'à la prochaine interphase de R&R.

Une unité d'élite espagnole ou alliée revient en jeu avec un pas de force sur un jet de 1, et est définitivement éliminée sur un jet de 6 (2-5 ne signifie aucun changement de statut).

Les chevaliers aztèques et les canonnières espagnoles ne reviennent jamais en jeu une fois éliminés.

Note de conception. Après le premier R&R, les joueurs devraient garder leurs unités éliminées triées en deux piles mortes distinctes, une pour les unités éligibles pour d'autres tests de récupération, et une autre pour celles définitivement éliminées. Lorsque vous additionnez les PV espagnols à la fin de la partie, comptez les unités dans les deux piles.

10.12 Redéploiements de la pile d'éliminés.

Après que les deux joueurs aient déterminé quelles unités éliminées (s'il y en a) doivent être récupérées de la pile d'éliminés lors d'une interphase de R&R donnée, les deux joueurs les déploient sur la carte. Dans la mesure du possible, toutes ces unités doivent être empilées dans des hexagones et/ou des zones de lac déjà occupés par des unités précédemment redéployées. Dans les cas où les limites d'empilement l'empêchent, placez ces unités dans tous les hexagones qui leur auraient été autorisés si elles avaient été redéployées pendant 10.7 et 10.8.

10.13 Contrôle des maladies. Si les deux joueurs ont accepté d'utiliser la règle optionnelle 11.10, faites le test de maladie prévu par cette règle à ce stade.

10.14 Interphases de R&R successives. A ce stade, le joueur Espagnol doit examiner la situation et décider s'il est satisfait des résultats de l'interphase de R&R. S'il l'est, il doit le dire, et commencer immédiatement une nouvelle paire de tours de joueur. S'il ne l'est pas, il peut demander une nouvelle interphase de R&R. Dans ce cas, suivez les étapes de l'interphase. Dans ce cas, suivez une nouvelle fois les étapes des règles 10.2 à 10.13 (le joueur Aztèque n'a jamais la possibilité de tenter d'avorter dans de telles situations).

Il n'y a pas de limite au nombre d'interphases de R&R successives que le joueur Espagnol peut demander, mais gardez à l'esprit les 5 PP qu'il subit pour chacune d'elles.

11.0 RÈGLES **OPTIONNELLES**

Note pour les débutants. Passez cette section.

Note pour les vétérans. Utilisez toutes ces règles dans votre partie.

11.1 Raids aztèques hors carte. Une fois pendant chacune de ses phases de mouvement après la première interphase de R&R, le joueur Aztèque peut déplacer une unité régulière à pleine puissance hors de la carte par n'importe quel hexagone de terrain clair sur le bord sud ou ouest. L'unité paie 1 PM pour sortir de la carte et ne peut jamais revenir en jeu après son départ.

L'effet d'un raid est d'augmenter la probabilité que les Indiens alliés aux Espagnols rentrent chez eux pendant la prochaine interphase de R&R (voir 10.2). Le modificateur de désertion ne s'accumule pas tout au long de la partie au fur et à mesure

que des raids sont envoyés ; il reste à -1, et n'est utilisé que si un raid a été envoyé depuis la dernière interphase de R&R.

11.2 Tactiques de piège aztèques. Avant de résoudre une attaque dans laquelle il y a une ou plusieurs unités de Cavaliers impliquées, le joueur Aztèque peut tenter de tendre un piège aux défenseurs espagnols ou alliés indiens. Le joueur Aztèque indique l'unité (ou la pile) en défense qu'il tente de piéger et lance un dé pour chaque unité de chevaliers impliquée dans la force attaquante. Sur un jet de 1 à 5, le résultat est sans effet ; sur un jet de 6, l'unité en défense tombe dans le piège.

Dans les situations où il y a plus d'une unité de chevaliers, l'Aztèque lance un dé par chevalier jusqu'à ce qu'ils aient tous fait un jet et échoué ou jusqu'à ce qu'un 6 ait été obtenu et que le piège soit déclenché. Une fois qu'un 6 est obtenu, arrêtez de lancer le dé ; le piège est déclenché.

Le joueur Aztèque peut augmenter les chances qu'une unité de chevaliers réussisse son piège en la réduisant d'abord d'un pas, puis en lançant le dé. Dans ce cas, l'unité en défense tombera dans le piège sur un résultat de 4-6. Une unité de Cavaliers ne peut pas être réduite d'un pas pour améliorer un jet de piège si elle n'a qu'un pas (et serait donc éliminée).

En dehors du nombre d'unités de chevaliers engagés disponibles, il n'y a pas de limite au nombre de tentatives de piège que le joueur Aztèque peut faire pendant sa phase de combat.

Si une tentative de piège échoue, le joueur Aztèque n'est pas obligé de poursuivre l'attaque en question. En d'autres termes, si le joueur Aztèque a manœuvré sa ligne de front et ses forces de soutien de manière à attaquer dans un piège qui devait réussir, et que le piège échoue, il peut abandonner tout l'effort et passer à une autre bataille. Sinon, il peut continuer et lancer la bataille comme si rien ne s'était passé (et peut inclure parmi ses attaquants les chevaliers qui viennent d'échouer au piège).

Clarification : Le chevalier piègeur peut isoler une unité espagnole d'une pile - il n'est pas obligé (mais peut) essayer de piéger toute la pile.

11.3 Effets du piège. Si une unité ou une pile du côté Espagnol en défense est tombée dans un piège, le joueur Aztèque déplace immédiatement l'unité de chevaliers qui a réussi (ainsi que toutes les autres unités amies alors empilées avec elle), jusqu'à trois hexagones dans la direction de son choix (le chevalier peut se déplacer de 1, 2 ou 3 hexagones, avec l'unité espagnole qui le suit). Ce mouvement ne nécessite pas la dépense de PM, mais il ne peut passer que par des

hexagones terrestres dans lesquels les unités piégées pourraient normalement entrer pendant le mouvement (pas de piégeage sur le lac, uniquement sur des hexagones terrestres et de chaussée).

Après que l'unité ou la pile de piège se soit déplacée, le joueur Aztèque déplace les défenseurs piégés du côté Espagnol le long du chemin d'hexagone que viennent de parcourir les piègeurs. Là encore, les unités du côté Espagnol ne paient pas de PM, mais ne peuvent pas non plus être forcées d'entrer dans des hexagones qui leur seraient normalement interdits (par exemple, la cavalerie ne peut pas être piégée dans des hexagones de chinampa).

Clarification : Une unité piégée ne peut pas se déplacer plus que sa capacité de mouvement. Exemple : Dans les hexagones de chinampa, une unité espagnole a normalement un mouvement de 2 hexagones. Une fois piégée, elle ne peut donc pas être déplacée jusqu'à 3 hexagones, seulement de 2.

Une fois que le mouvement du piègeur/piégé est terminé, lancez et résolvez immédiatement l'attaque contre les unités qui viennent d'être piégées avant de résoudre tout autre piège/bataille.

Note de conception. Le piège peut sembler une règle assez triviale, mais si le joueur Aztèque surveille de près ses opportunités, il peut l'utiliser pour isoler et submerger des unités espagnoles clés.

11.4 Charges de cavalerie. Avant de résoudre une attaque dans laquelle il y a une ou plusieurs unités de cavalerie impliquées, le joueur Espagnol peut tenter d'améliorer sa situation de combat en chargeant les défenseurs aztèques (une charge se déroule avant le combat). Le joueur Espagnol indique l'unité (ou la pile) qui charge et lance un dé pour chaque unité de cavalerie impliquée dans la force attaquante. La charge réussit sur un jet de 5-6 contre une pile aztèque en défense contenant une ou plusieurs unités de chevaliers, et sur un jet de 3-6 contre une pile ne contenant que des guerriers ordinaires (dans les situations où il y a plus d'une unité de cavalerie qui charge, l'Espagnol lance un dé par unité de cavalerie). Si la ou les charges échouent, il n'y a aucun effet pour les deux camps, et la bataille est résolue normalement.

Clarification : La cavalerie peut charger les Aztèques dans un hexagone de temple ou de forteresse.

11.5 Effets d'une charge réussie. Si une charge réussit, réduisez immédiatement l'unité ou la pile aztèque affectée d'un pas (total), et demandez au joueur Espagnol de la déplacer d'un hexagone dans n'importe quelle direction (les interdictions normales de terrain s'appliquent). La ou les unités de cavalerie

espagnoles qui chargent doivent occuper l'hexagone qui vient d'être libéré (toute autre unité espagnole empilée avec la cavalerie peut également l'occuper, mais elle n'y est pas obligée). Procédez ensuite à la phase de combat espagnole. Les unités qui viennent d'avancer peuvent toujours attaquer, seules ou en conjonction avec des unités non-avancées, tout hexagone défendu par les Aztèques et désormais adjacent (aucune unité de cavalerie ne peut cependant faire plus d'une tentative de charge par phase de combat espagnole).

Dans les cas où plus d'une unité de cavalerie charge le même hexagone du défenseur, chacune obtient un jet de dé (et peut donc chacune infliger une perte de pas), mais la retraite des Aztèques n'est jamais supérieure à un hexagone. Faites un jet pour toute la cavalerie qui charge un seul hexagone avant d'exécuter la retraite aztèque.

11.6 Les canons ne peuvent se déplacer que s'ils sont transportés par une unité d'infanterie espagnole (placez le canon sous l'unité d'infanterie qui le déplace ; il n'y a pas de coût de mouvement supplémentaire). Une unité de canons donnée ne peut passer d'une unité de transport à une autre qu'au début d'une phase de mouvement espagnole.

Les canons n'ont pas de force de combat ou de pas. Si une unité de canons est surprise seule dans un hexagone par une unité aztèque en mouvement, l'unité aztèque entre dans son hexagone (une exception à 7.5) et détruit instantanément et définitivement le canon. Le canon ne peut pas être utilisé pour satisfaire les pertes de combat espagnoles.

La présence d'un canon dans un combat (attaque ou défense) augmente le résultat de combat des Aztèques de un (1). En combat, une unité de canon partage toujours le sort du dernier pas de l'unité d'infanterie qui la transporte.

11.7 Prisonniers et sacrifices humains. Chaque fois qu'un défenseur espagnol (uniquement) perd un ou plusieurs pas dans une bataille à laquelle un ou plusieurs chevaliers aztèques ont participé, lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, les chevaliers (quel que soit leur sort dans cette bataille) ont fait des prisonniers et les ont envoyés se faire sacrifier dans les temples principaux.

Placez immédiatement un marqueur de Sacrifice humain sur l'un des hexagones du complexe du temple. Si un deuxième prisonnier est fait, placez le deuxième pion de Sacrifice humain sur l'autre hexagone de complexe de temple. Pour chaque pion de Sacrifice humain sur la carte, les chances d'attaque (et non de défense) des Aztèques sont augmentées d'une colonne vers la droite (par exemple, un rapport de 3:1 devient un rapport de 5:1 si les deux pions sont sur la carte).

Une fois déployé, un pion Sacrifice reste sur la carte jusqu'au début de la prochaine interphase de R&R, ou jusqu'à ce que le temple sur lequel il se trouve soit profané par les Espagnols (voir ci-dessous). Si d'autres prisonniers sont faits après que les deux pions de Sacrifice humain ont été déployés sur la carte, il n'y a plus d'effet sur le jeu.

La prise de prisonniers (même si aucun sacrifice ne résulte de la profanation du temple) affecte la désertion des indiens alliés aux Espagnols, et les tentatives aztèques d'annuler une déclaration espagnole pour une interphase de R&R.

11.8 Profanation de temple. Si une unité d'infanterie espagnole empilée avec Cortés, ou toute unité de cavalerie (avec ou sans Cortés) entre dans un complexe de temple, cet hexagone devient "profané" (du point de vue des Aztèques) ; placez-y un marqueur de Profanation (au verso des marqueurs de Sacrifice humain).

Un temple profané le reste jusqu'au début de l'interphase de R&R suivante. Les temples profanés ne peuvent pas effectuer de sacrifice humain, donc il n'y a pas d'avantage au combat pour l'Aztèque qui prend des prisonniers alors que les deux temples sont profanés.

Note de conception. Les processus de capture de prisonniers et de profanation des temples recommencent après chaque interphase de R&R.

Note historique. Pratiquement tous les aspects de la religion aztèque impliquaient des sacrifices humains. L'un de ces aspects était l'utilisation du sacrifice en masse d'ennemis capturés pour renforcer le moral de l'armée aztèque. Historiquement, chaque fois que des Espagnols étaient capturés à Tenochtitlan, ils étaient défigurés, démembrés et dévorés par les Aztèques avec un zèle particulier.

11.9 Brouillard de guerre facultatif. Au cours de la campagne proprement dite, les Espagnols ont découvert que les Aztèques utilisaient les énormes pyramides de leurs temples comme tours d'observation. Du haut de celles-ci, grâce à un système de signaux et de coureurs, ils étaient avertis de nombreuses manœuvres espagnoles et dirigeaient leurs propres ripostes plus efficacement. En conséquence, lorsque les deux temples sont profanés, toutes les unités aztèques perdent un PM de leurs facteurs de mouvement imprimés, et le joueur Aztèque ne peut plus examiner les piles d'Espagnols et d'alliés indiens avant de déclarer ses attaques.

11.10 Maladie. Une épidémie antérieure de variole est prise en compte dans le jeu par des capacités de remplacement aztèques inférieures à ce qu'elles auraient été avant

l'épidémie. Cependant, les deux camps du siège ont parfois été affectés par d'autres maladies qui accompagnent normalement les guerres pré-modernes. En conséquence, comme dernière étape de chaque interphase de R&R, le joueur Aztèque doit lancer deux dés. Si le nombre obtenu est un 2 ou un 12, une maladie s'est déclarée dans les deux armées. Si la maladie se déclare, le joueur Espagnol jette un dé, et réduit ses forces sur la carte du nombre de pas correspondant (total, unités de son choix). Le joueur Aztèque jette deux dés et réduit ses forces sur la carte du nombre de pas correspondant (total, au choix).

12.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Le siège de Tenochtitlan a duré environ 80 jours (selon la date exacte de son début). La plupart des combats se sont déroulés par à-coups, entrecoupés de longues périodes d'inactivité relative. C'est pourquoi, au lieu d'un système de chronométrage objectif, jour par jour, j'ai décidé de marquer le passage du temps en comptant le nombre d'assauts distincts lancés par le joueur Espagnol.

Cela correspondait également aux conditions de victoire que j'avais en tête : les locaux étaient plus impressionnés par des combats jusqu'au bout que par une série de frappes. Chaque fois qu'un assaut était interrompu par les Espagnols, les Indiens (des deux côtés) avaient l'impression que les Espagnols faiblissaient plutôt que de se regrouper. Ainsi, l'issue de la partie est largement déterminée par la façon dont le joueur Espagnol gère ses forces au fil du temps.

La façon dont les unités subissent des pertes par paliers et se rétablissent est la meilleure et la plus simple façon que j'ai pu trouver pour simuler avec précision les taux de pertes du 16ème siècle. Aucun des deux camps n'a reçu beaucoup de renforts ou de remplaçants pendant le siège (à l'exception, peut-être, de la catégorie des conscrits, selon la façon dont vous définissez "beaucoup"), et a donc dû dépendre largement de ses soldats d'élite pour maintenir sa force de combat.

Les unités d'élite avaient une plus grande cohésion au combat, et cela se reflète dans leur statut à quatre pas. Les élites des deux camps peuvent cependant être vaincues par la simple force du nombre si elles sont utilisées de manière imprudente.

Les règles pour les charges de cavalerie espagnoles et le mouvement des pièges aztèques sont des éléments chromatiques uniques aux deux camps. Les Espagnols, bien

Cortés : Conquest of the Aztec Empire *(Command Magazine #20, 1993) + clarifications*

sûr, pouvaient écraser toute formation d'infanterie légère qu'ils attrapaient sur un terrain solide et qui n'était pas autrement protégé. Les Aztèques étaient des maîtres de la guerre psychologique : ils narguaient leur ennemi, se précipitaient en feignant l'attaque, se repliaient en feignant la retraite, et se

retournaient pour écraser les malheureux attaquants qui venaient d'être attirés au milieu d'une vaste embuscade préparée.

Les Aztèques ont aussi beaucoup profité du sacrifice des soldats espagnols. Chaque fois qu'ils le faisaient en quantité, cela affaiblissait la coalition dirigée par les

Espagnols en encourageant la désertion de leurs alliés indiens. Même si les guerriers démoralisés qui partaient ne pouvaient faire plus que tenir un flanc inactif, ils étaient importants car ils libéraient les Européens pour les combats plus sérieux.

13.0 GRAPHIQUES ET TABLES

13.1 Table des Effets du Terrain

Type de terrain	Coût du mouvement	Effets sur le combat
Clair (<i>Clear</i>)	1	Pas d'effet
Marais (<i>Quagmire</i>)	Entrée interdite	Pas de combat
Lac (<i>Lake Area</i>)	Voir 7.19	Voir 8.26
Ville de terre ferme (<i>Dry Land City</i>)	1	1 colonne à gauche
Ville de chinampa (<i>Chinampa City</i>)	2 Pas de cavalerie sauf sur Chaussée	Aztèques en défense (uniquement) = 1 colonne à gauche
Forteresse (<i>Fortress</i>)	2	2 colonnes à gauche
Forteresse Majeure (<i>Major Fortress</i>)	2	3 colonnes à gauche
Complexe de Temple (<i>Temple Complex</i>)	2	2 colonnes à gauche
Chaussée (<i>Causeway</i>)	Aztèques 1 Espagnols & Alliés Indiens 2	Déterminé par le terrain de l'hexagone. Une seule unité espagnole peut attaquer à travers un côté d'hex de Chaussée – voir 8.25

13.2 Table des Résultats du Combat

Rapports de force

Jet de dé	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	Jet de dé
2	8/0	4/0	3/1	3/1	2/1	2/1	1/1	1/1	1/1	1/2	1/2	2
3	4/0	4/0	2/0	2/1	3/2	0/0	1/1	1/2	1/2	1/2	1/3	3
4	4/0	4/0	2/1	3/2	1/2	1/1	0/1	1/3	1/3	1/3	1/3	4
5	4/0	3/1	1/0	1/0	2/2	1/2	2/4	0/2	0/2	0/3	0/3	5
6	4/0	3/0	0/0	1/1	1/1	0/2	0/3	0/3	0/3	0/4	0/4	6
7	4/0	2/0	2/1	2/2	1/2	0/1	1/3	0/2	0/3	0/4	0/4	7
8	4/0	3/0	1/1	1/1	0/0	0/2	0/2	0/3	0/4	0/4	0/4	8
9	3/0	2/0	2/2	0/0	0/1	1/3	1/3	1/3	0/4	0/4	0/4	9
10	3/1	3/1	2/1	0/1	1/2	1/4	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4	10
11	3/1	2/1	2/3	1/2	0/2	0/3	0/4	0/4	0/4	0/4	0/4	11
12	3/1	1/1	1/2	1/3	1/3	0/4	0/5	0/6	0/6	0/7	0/8	12

Utilisez la colonne 8:1 pour les rapports de forces supérieurs à 8:1.

Utilisez la colonne 1:4 pour les rapports de force inférieurs à 1:4

14.0 RÉSUMÉ DES RÈGLES

(4.2) Séquence des tours.

Paires de tours du joueur :

- I. Tour du joueur Espagnol
 - A. Phase de mouvement
 1. Mouvement lacustre
 2. Mouvement terrestre
 - B. Phase de combat
 1. Combat lacustre et bombardement du rivage
 2. Combat terrestre
- II. Tour du joueur Aztèque
 - A. Phase de mouvement
 1. Mouvement lacustre
 2. Mouvement terrestre
 - B. Phases de combat
 1. Combat lacustre et bombardement du rivage
 2. Combat terrestre -

Le joueur Espagnol décide d'arrêter OU de continuer (4.3).

(4.5) Refus aztèque de la demande de R&R :

Un dé +# chevaliers à pleine puissance sur la carte.
Si la somme est ≥ 12 , le R&R est annulé.

(5.4) Points de Perte espagnols

5 PP par Interphase de R&R effectivement traversée.
1 PP par unité espagnole dans la pile morte.
5 PP si Cuauhtemoc n'est pas mort/capturé à la fin de la partie.

(6.0) Empilement

Espagnol - 5 unités : Canons et Cortés gratuits (mais voir 11.6).
Alliés indiens - une élite avec un régulier de la même tribu ; sinon pas d'empilement.
Aztèques - jusqu'à trois chevaliers, ou un chevalier et un régulier.
Aucune autre combinaison n'est autorisée.

(8.29) Bombardement du rivage

Les Aztèques et les alliés indiens touchent sur un 1.
Les canonnières touchent sur un 1-3.
Ajoutez 1 au jet de dé pour les bombardements contre les forteresses,

(11.2) Piégeage

Lancez un dé par unité de chevaliers impliquée.
1-5 : aucun effet
6 : piège déclenché
Ajoutez 2 au jet de dé si le chevalier perd un pas en premier.

(11.4) Charge de cavalerie

Lancez un dé par unité de cavalerie impliquée.
Réussit sur un 5-6 contre le(s) chevalier(s).
Réussit sur un 3-6 contre les réguliers.

(11.7) Prisonniers

Lancez un dé ; les prisonniers sont capturés sur un 1 ou un 2.
Toutes les attaques aztèques se déplacent d'une colonne vers la droite pour chaque marqueur de sacrifice humain sur la carte.

(10.0) Interphase de R&R

(10.1) Séquence

1. Test de Désertion des alliés indiens (10.2)
2. Retrait des unités du côté Espagnol (10.4) & occupation des forteresses (10.5).
3. Retrait des unités aztèques & occupation des forteresses (10.6).
4. Redéploiement côté Espagnol (10.7).
5. Redéploiement aztèque (10.8).
6. Réapprovisionnement mutuel (10.10).
7. Récupération mutuelle des piles d'éliminés (10.11) et redéploiements (10.12).
8. Contrôle des maladies (11.10).

(10.2) Désertion des Indiens alliés aux Espagnols

Lancez un dé ; modifiez le résultat par :

- 1 par Sacrifice humain sur la carte.
- 1 pour un raid aztèque (voir 11.1).
- 1 pour une tentative d'annulation aztèque de R&R.
- 3 pour toute unité aztèque à Chapultepec.

Si le résultat modifié est < 1 , les alliés réguliers désertent.

(10.4) Redéploiement des unités isolées du côté Espagnol

Lancez un dé pour chaque unité :

- 1-4 : Retirez, perdez un pas.
- 5 : Retirez, perdez deux pas,
- 6 : Retirez, perdez trois pas.

(10.10) Réapprovisionnement sur carte

Lancez un dé pour chaque unité.

Réguliers aztèques et Indiens alliés aux Espagnols

- 1-2 : Récupèrent un pas
- 3-6 : Aucun changement

Espagnols et élites indiens

- 1 : Récupèrent jusqu'à 2 pas
- 2-4 : Récupèrent un pas
- 5-6 : Aucun changement

Chevaliers aztèques

- 1-3 : Récupèrent un pas
- 4-6 : Pas de changement

Les canonnières récupèrent automatiquement.

(10.11) Récupération des piles mortes

Lancez un dé pour chaque unité.

Réguliers aztèques et Indiens alliés aux Espagnols

- 1 : Retour à pleine puissance
- 2-3 : Retour à force réduite
- 4-5 : Aucun effet
- 6 : Élimination définitive

Espagnols et élites indiens

- 1 : Retour avec un pas
- 2-5 : Aucun effet
- 6 : Éliminés définitivement

Les chevaliers aztèques, les canonnières et les canons ne peuvent pas être récupérés.