

TABLE DES RESULTATS DE BATAILLE

Jet modifié	Efficacité	1 -	2	3,4	5	6	7	8	9,10	11,12	13	14	15,16	17	18	19	20	21,22	23,24	25	26	27,28	29	30	Efficacité nette	
2 -	Mauvaise	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	Mauvaise
3 - 6	Faible	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	Faible
7 - 9	Bonne	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	10	Bonne
10 +	Excellente	1	1	2	3	3	4	4	5	6	7	7	8	9	9	10	10	11	12	13	14	14	15	15	15	Excellente

Le total de la Puissance de Feu d'un joueur doit être lu sur la ligne supérieure. Elle doit être croisée avec le résultat modifié du jet de dé. Une PF inférieure à "1" est traitée comme "1". Une PF supérieure à "30" est traitée en plusieurs fois. Exemple : une PF "47" provoquerait les pertes indiquées en colonnes "30" et "17".

PROCEDURE DE BATAILLE

- a. L'attaquant paie le coût (PM) du Type de Bataille.
- b. La cavalerie et les Unités de Guérillas peuvent retraiter.
- c. Le joueur du Mexique peut faire intervenir une Guérilla camouflée par le jeu d'une carte. L'attaquant puis le défenseur peuvent jouer des cartes en Réponse.
- d. L'attaquant puis le défenseur désignent leur Unité leader, puis les Unités à engager.
- e. Calculer les FP.
- f. Lancer le dé d'Efficacité.
- g. Identifier, sur la Table des Résultats de Bataille, les pertes infligées à l'Unité/Force ennemie.
- h. Une Unité engagée subit toujours une perte additionnelle à la perte indiquée sur la Table.
- i. Aucune Unité ne peut être éliminée avant que toutes aient déjà subi une perte.
- j. Chaque joueur répartit ses pertes sur ses Unités.
- k. Vérifier la perte éventuelle d'un Leader sur un jet de "2" ou "7".
- l. Effectuer si nécessaire un jet de Résultat de post-Bataille.
- m. Procéder aux retraitements.
- n. Ajuster la VP.

DETERMINER LA PUISSANCE DE FEU

- POUR LES DEUX CAMPS
- +? Valeur de l'Unité leader.
 - +? Valeur doublée des Unités engagées.
 - +1 Chaque Unité supplémentaire (Mexique : toute Militia Activa ajoute "+1" à la PF.
 - +1 Armes combinées (infanterie, cavalerie, artillerie - la Militia Activa ne compte pas).
 - +3 Armée.
 - 3 Unité/Force non ravitaillée lors de la Bataille - placement de la Guérilla compris.
 - +/-? Cartes Bataille (l'attaquant joue en premier).
 - +rd Commandement (Etats-Unis : "1" Officier par Bataille).

POUR L'ATTAQUANT SEULEMENT

- 5 Attaque colonne en ordre de marche ("0" PM dans l'Espace de Bataille - aucune Unité ne peut être engagée).
- 3 Attaque précipitée ("1" PM dans l'Espace de Bataille).
- 2 Attaque normale ("2" PM dans l'Espace de Bataille).
- +0 Bataille rangée ("3" PM dans l'Espace de Bataille)

Une Attaque précipitée est requise si l'attaquant est intercepté.

- POUR LE DEFENSEUR SEULEMENT
- +2 L'attaquant a traversé une rivière.
 - +2 L'attaquant a croisé un chemin difficile.
 - +4 L'Espace contient une montagne/jungle.
 - +? Barricades ou Fort (annulé si les Sapeurs sont présents au sein de la Force mexicaine attaquante).
 - +1/2 rd (arrondi supérieur) pour la présence des Sapeurs mexicains dans la fortification.
 - +8/5 Puissance de Feu inhérente des Forteresses de Mexico et de Veracruz.

JET DU DE D'EFFICACITE

Appliquer les modificateurs (cumulables).

- +? Tout rang Tactique dans la Force.
- +1 Force interceptée avec succès pour cette Bataille.
- +1 La Force est une Armée.
- 1 Le défenseur à échouer à l'Evitement de cette Bataille.
- +1 Commandant d'Etat-major ("1" Officier par Bataille - Lee, Grant, Beauregard, Jackson).

Un jet initial de "2" ou "7" implique un nouveau jet pour contrôle de perte du Leader par la Table de Perte de Leader. Sur "9", le joueur du Mexique subit "1" pas de perte d'une Unité d'Artillerie.

The Halls of Montezuma AIDE DE JEU

TABLE DE PERTE DE LEADER

Jet modifié	Résultat	Effets
0-3	Blessures légères	Placer le Leader dans sa réserve
4-8	Blessures sérieuses	Placer le Leader dans la case de la piste de tours. Lors de la Phase d'Evénements Aléatoires, lancer de nouveau le dé et vérifier le résultat par cette table
9+	Éliminé	Retourner le Leader face "Remplacement" ; s'il s'agit déjà d'un Remplacement, le retirer du jeu. Ajuster la Volonté Politique d'après la Table de Volonté Politique

Si le jet d'Efficacité d'un camp est "2" ou "7", lancer un dé par Leader ami et ajouter le rang tactique de ce leader au résultat.
Relancer s'il s'agit d'un Commandant d'une Force.
Pour chaque résultat de "5+", relancer et appliquer le résultat donné par cette table.
Scott et Santa-Anna sont aussi soumis à ces résultats.

TABLE DES RESULTATS POST-BATAILLE

Soustraire les pas de pertes perdus par le perdant des pas de pertes perdus par le gagnant. Compter TOUS les pas de pertes perdus dans la Bataille.
Si la différence est "5+", lancer un dé, modifier par ce qui suit et se reporter à la table ci-dessous

Jet du dé	Pertes additionnelles
4 or less	0
5-8	1
9*-12	2
13+	3

* Sur un jet de "9", appliquer plutôt :

- Eliminer une Unité/Force ayant, après la Bataille, un nombre de pas de perte inférieur à "6"
- Eliminer la moitié de tous les pas de perte s'il en reste "6+" après la Bataille, en en perdant au moins "1" pour chaque type présent
- Vérifier l'éventuelle perte de Leader
- Placer tous les survivants dans un Espace ami situé à "5" Espaces de la Bataille, ou dans la réserve

Modificateurs du jet de dé

- +1 Bataille rangée
- +X Rang tactique du Commandant gagnant
- X Rang tactique du commandant perdant
- +X Carte Réponse
- +1 Différentiel de 6-9 pas de pertes
- +2 Différentiel de 10+ pas de pertes

TABLE DE VOLONTE POLITIQUE DU MEXIQUE

Ajuster le marqueur de la PV selon cette table, et selon les conditions liées au déroulement du jeu. Diminuer la PV lorsque les Etats-Unis sont bénéficiaires, l'augmenter lorsque le Mexique est bénéficiaire. Tout est cumulable.

- ? Conquête d'un Espace à PV ou bien la Haute-Californie ; la PV est ajustée en fonction de la Table de Conquête
- 1 Pour les Etats-Unis, en cas de conquête des forteresses de Veracruz ou de Mexico (une seule fois dans la partie - après avoir réalisé un jet de dé sur la Table de Conquête
- ? Selon la carte Evénement
- 1 En cas de Victoire dans une Bataille, si l'ennemi a engagé "5+" Unités
- 1 Victoire dans une Bataille, avec une Armée
- 1 Victoire dans une Bataille si la Force ennemie est une Armée
- 1 Victoire dans une bataille avec l'ennemi encerclé (11.5.e)
- 1 Santa-Anna perd une bataille au commandement d'une Force comprenant "5+" Unités
- +1 Les Etats-Unis perdent une Bataille dans un Espace du Texas, avec une force comprenant "5+" Unités
- 1 Un Leader "1" étoile ennemi est tué, du fait de la Table de Perte de Leader
- 2 Un Leader "2 étoiles" ennemi est tué, du fait de la Table de Perte de Leader
- 1 Capture du Train Logistique ennemi
- 5 Effondrement du Gouvernement Mexicain
- +? Les Etats-Unis choisissent de déclarer la Guerre en début de tour ; ajuster la PV selon la piste des tours
- +1 Par Espace du Texas contrôlé et occupé par des Unités mexicaines à la fin du tour
- 1 Lorsque "2" Etats du Mexique sont soit en Révolte soit contrôlés par les Etats-Unis



The Halls of Montezuma AIDE DE JEU

GUERRE

Les Etats-Unis déclarent la Guerre :

- * Au début d'un tour, prenant la pénalité de VP mentionnée sur la piste des tours
- * Automatiquement au début du tour "7"
- * Lors d'une Phase Action par une carte Stratégie
- * Lors d'une phase Action si Santa-Anna entre au Texas au commandement d'une Force Mexicaine
- * Lors de la Phase de Statut Gouvernemental en lançant un dé sur la Table de Déclaration de Guerre

LORSQUE LA GUERRE EST DECLAREE :

- * Ajouter le talon des cartes Stratégie de Guerre à la pioche et re-mélanger
- * Ajouter les Unités "En Guerre" à la réserve au début du tour Suivant
- * Les Etats-Unis peuvent recevoir des Remplacements - y compris lors de la Phase Action en cours si la Guerre y est déclarée
- * S'il n'est pas encore en jeu, placer Santa-Anna et "4" Unités à Mexico au début du tour suivant (de suite si la Déclaration de guerre a eu lieu au début du tour)

TABLE DE DECLARATION DE GUERRE

Jet de dé Effets

9-	Sans Effet, la période de crise se poursuit
10-12	Faucons de Guerre. Bellicosité US "+1"
13+	La Guerre est déclarée. Ajouter les cartes de Guerre à la pioche. Placer les Unités "En Guerre" en réserve au début prochain tour

Modificateurs à appliquer (cumulables)

- +? Bellicosité en cours
- +1 Pour des Unités US éliminées en Bataille ce tour
- +1 Pour des Unités du Mexique au Texas ou dans la Zone Disputée
- +? Modificateur du tour

TABLE DE CONQUETE DE VILLE

Dès qu'une ville à VP est prise, tester cette table.

Appliquer tous les modificateurs. Ajuster la PV du nombre de points adéquat en faveur du conquérant. Les Etats-Unis gagnent "1" point de PV additionnel pour la prise première de chacune des Forteresses de Veracruz et de Mexico

Jet de dé	Effet sur la VP
3 -	0
4 - 6	1
7 - 8	2
9	3
10 -	4

Appliquer les modificateurs (cumulables)

- +? Modificateur de ville (imprimé sur la carte)
- +? Marqueur de VP
- 1 Santa-Anna est Président

TABLE D'EFFONDREMENT DU GOUVERNEMENT MEXICAIN

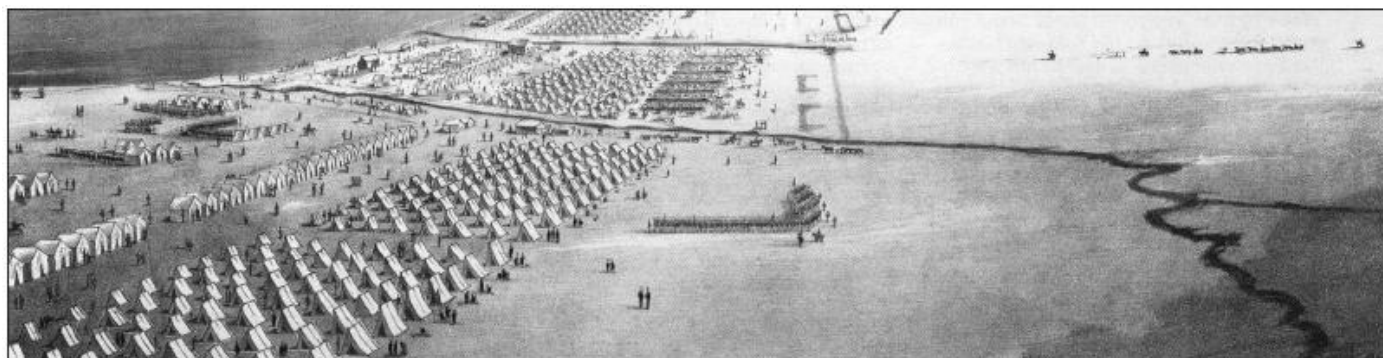
Jet de dé	Effet sur la VP
9 -	Stable : pas d'effet/redevient "Stable" si "Instable"
10-15	Instable : "+1" au prochain test
16 +	Effondrement : voir ci-dessous

Procédure : à chaque Phase de Gouvernement, le joueur du Mexique lance un dé et le modifie selon ci-dessous. NE PAS tester l'Effondrement si Santa-Anna est Président














Appliquer les modificateurs (cumulables)

- +1 Pour chaque Etat en Révolte
- +1 Pour chaque Etat contrôlé par les Etats-Unis
- +1 En cas de Gouvernement "instable" (tour précéd.)
- +? Pour le niveau de Blocus du moment
- +1 Par ville à VP contrôlée par les Etats-Unis

Effets de l'Effondrement : diminuer la VP de "5". Le joueur du Mexique tire dorénavant "7" cartes. Les Révoltes se propagent sur un jet de "7-9"



The Halls of Montezuma AIDE DE JEU

TABLE DES EFFETS DE TERRAIN		Effet sur la PF		Notes
Terrain	PM	pour le défenseur		
 Connexion route	0	0	-	
 Connexion difficile	+1	+2		Une connexion difficile existe de Tututepeque jusqu'à l'Espace de transit connecté avec le Yucatan, sous la case de Statut de l'Etat Oajaca
 Connexion rivière	+1	+2	-	
 Symbole Raid Indien	-	-		Compter les Raids Indiens depuis les Espaces portant ce symbole
 Terrain neutre	1	0		D'autres terrains affectent des combats s'y déroulant ainsi que le déplacement vers/ depuis des terrains neutres. Certains sont des villes à VP
 Espace de transit	1	0		Traiter les Espaces de transit comme des Espaces normaux. Possibilité d'attrition
 Espace difficile ou jungle	2	+4		Une Force US doit obligatoirement s'arrêter, sauf si jeu de la carte "Ingénieurs Topographes". Pour vérifier le ravitaillement, une fortification ou bien le Train Logistique est requis dans un tel espace
 Espace difficile / jungle	2	+4		toutes les Forces doivent s'arrêter en entrant. L'Événement "Ingénieurs Topographes" ne s'applique pas. Pour le ravitaillement, une fortification ou bien le Train Logistique est requis dans un tel Espace
 Vers Zone selon flèche	Note	-		Entrer dans une Zone coûte la totalité des PM restants
 Hors Zone selon flèche	Note	-		Sortir d'une Zone coûte "1" PM plus le coût d'entrée dans l'Espace
 Port	OT	-		Mouvement naval / Débarquement autorisé
 Fort ennemi/Barricades	Note	+?		Retirer un Fort (ou une Barricade) ennemi vide coûte "1" PM
 Forteresses (Mexico et Veracruz)	1	Unité et PF intrinsèque (carte)		Chaque Forteresse possède "2" pas de perte, et une PF inhérente notée sur la carte. Ces "2" pas de perte appartiennent à une artillerie. Ne peut être uniquement prise que suite à un Siège

EFFET DES REVOLTES

- Aucun Espace dans l'Etat ne peut servir à tracer une ligne de ravitaillement, à moins que le Train Logistique ne soit dans dans l'Espace considéré
- Tous les Espaces sont considérés comme étant sous contrôle ennemi pour ce qui concerne les retraites
- Aucune unité ne peut recevoir de Remplacement
- Toute Unité/Force pénétrant dans l'Etat subit une attrition de mouvement

PROPAGATION DES REVOLTES

Débutant par le joueur du Mexique, les joueurs choisissent un Etat en Révolte et lance un dé. La Révolte se propage vers un Etat adjacent sur "8-9" ("7-9" si le Gouvernement Mexicain s'est effondré)

REPRESSION D'UNE REVOLTE

La Force de Répression peut se déplacer avant de tenter cette action - elle subit une perte. Une fois à l'arrêt, déterminer les PM restants et lancer un dé. Modifier le résultat par le rang tactique du Leader. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au nombre de PM restants, la Révolte est réprimée.

COUTS DE REMPLACEMENT

"1" pas d'infanterie....."1" point de Remplacement
 "1" pas de cavalerie....."2" points de Remplacement
 "1" pas d'artillerie....."3" points de Remplacement

Les Leaders sont remplacés au taux de "1" point de remplacement par point de rang de commandement ; ils ne peuvent pas être partiellement remplacés

EFFETS DU STATUT HORS-RAVITAILLEMENT

Des Unités/Forces hors-ravitaillement subissent une attrition de mouvement et ne peuvent pas :

- bâtir des Forts ou des Barricades
- recevoir de Remplacements
- établir de contrôle sur un Espace

Lors de l'Événement de ravitaillement, chaque Unité hors-ravitaillement seule et chaque Force hors-ravitaillement perd la moitié de ses pas de perte. Arrondir au supérieur dans le cas de la Force. Au moins un pas de cavalerie doit être éliminé. Si l'Espace possède une connexion rivière, réduire les pertes d'un pas, mais le Rio Grande ne permet pas la sauvegarde du pas de cavalerie