

# APOCALYPSE 1914

WWI pour HOYT

## Unités

Nom	Route	Terrain Facile	Terrain difficile	Fact. Comb.	Portée	Résultat Inférieur	Double	Remarques
Commandement PC	400	300	200	+0	na	D en CC sinon Recul	D en CC sinon fuit 600p	Donne un bonus de +1 au CC aux unités en contact (bord à bord ou coin à coin).
Infanterie de Ligne Lig	400	200	200	+3	200	Recul	D	Si garde prussienne (voir liste d'armée) Facteur de combat à 4 et Recul impossible en CC.
Infanterie Légère Lég	400	300p	300p	+2	300	Recul	D	Peut se déployer en embuscade (idem embusqués), pas de malus en Ter.Dif.
Mitrailleuses Mit	400	200p	200p	+4	300	D en CC sinon Recul	D	Donne un malus de -1 supplémentaire à l'adversaire dans un CC ou la Mit. participe directement ou indirectement.
Cavalerie Cav	500	500p	200p	+2	0	D en Ter.Dif. ou vs Mit., ou ArC sinon Recul.	D en Ter.Dif ou par Mit, ArC, ArL. ou Cav. sinon fuit 600p.	Peut démonter en Lég (pour 1 PIP).
Artillerie de campagne ArC	400	200p	-	+5	500	D en CC ou contre ArL, sinon Recul	D	
Artillerie lourde ArL	nc	nc	nc	+6	600	nc	nc	Portée mesurée à partir du PC, sans ligne de vue. 1 tir coute 1 PIP. Si plusieurs ArL, les tirs peuvent se cumuler sur la même cible.

## Modificateurs de combat

-3	Si ArC en CC
-2	Si en Ter.Dif. au CC, sauf Infanterie Légère.
-1	Par débord au CC. (max 3) Par tir supplémentaire subit (max 2)
-1	Si vs Mit. au CC y/c en débord
+1	Si Tir depuis Ter.Dif. ou berge. Si CC en défense de berge. Si CC et plus haut
+1	Si CC et PC en contact par bord ou par coin.

## Mouvement

Passé à travers si même direction :

Cav et Infanterie Légère -> Tous

Infanterie Ligne et PC : Mitrailleuse, Artillerie

## Marche tactique

Si en colonne et pas d'ennemi à 600p sur la totalité du mouvement = mouvements supplémentaires possibles par PIP.

## Composition armée

C'est toujours la plaquette PC qui est le général.

24 plaquettes	Allemand	Français	Russe
PC (général)	1	1	1
Infanterie ligne	12*	12**	16***
Infanterie légère	1	3	0
Mitrailleuse	3	3	2
Cavalerie	1	1	4
Artillerie Campagne	4	3	1
Artillerie Lourde	2	1	0

\* L'allemand peut changer 3 plaquettes d'infanterie de ligne en 1 mitrailleuse et 2 gardes ou 3 gardes (idem Inf Ligne mais facteur de combat à 4 et Recul impossible au CC).

\*\* Le français peut changer 3 plaquettes d'infanterie de ligne en 3 Infanterie Légère (Tirailleurs).

\*\*\* Le Russe peut changer 4 plaquettes d'infanterie de ligne en 1 Cavalerie, 1 Tachanka (idem Mit, mais mouvement à 400p et impossible en Ter.Dif.) et 2 Infanteries Légères (Cosaques).

## Début de partie

Chaque joueur lance un dé. Le plus petit résultat est le défenseur. Les joueurs tirent au sort leurs objectifs.

Le défenseur pose le terrain, l'attaquant choisi le bord d'attaque, le défenseur se déploie, puis l'attaquant. Le défenseur joue en premier.

## Objectifs

Chaque joueur tire au hasard une carte objectif et la garde secrète. Le premier joueur qui atteint son objectif gagne.

Placez toujours trois plaquettes objectifs sur une ligne diagonale, équidistants les uns des autres et des bords.

<b>Percée! (2x)</b> Amenez au moins 6 plaquettes d'infanterie de ligne dans la zone de déploiement de l'adversaire.	<b>Contrôle (2x)</b> Contrôler les trois objectifs. Contrôler signifie avoir une de vos plaquettes en contact avec l'objectif sans que l'ennemi soit aussi en contact.
<b>Attrition (2x)</b> Détruisez 12 plaquettes ennemies.	<b>Contenir (2x)</b> Détruisez 8 plaquettes ennemies dont le PC.