

Warhammer



American Civil War

Version 2



Listes d'armées pour jouer la guerre de Sécession avec les règles de W.A.B.

WARHAMMER A.C.W.

Listes d'armées

Soclage :

Les figurines à l'échelle 25/28mm sont soclées selon les normes de Warhammer.
Les dimensions suivantes sont données en millimètres.

- Infanterie, artilleurs, personnages à pied : 20x20
- Cavalerie et personnages montés : 25x50
- Général en chef, pièces d'artillerie : 50x50
- Cavalerie démontée, troupes spéciales : 25x25
- Caisson d'artillerie, train de munitions 50x.... (fonction de la longueur de la figurine)

Ratio des troupes :

	Union	Confédération
Personnages	moins de 25%	moins de 25%
Infanterie	plus de 50% dont au moins la moitié de recrues ou de milice	plus de 50% dont au moins un tiers de recrues ou de milice
Cavalerie	moins de 20%	moins de 30%
Artillerie	moins de 30%	moins de 20%
Troupes spéciales	moins de 25%	moins de 20%

La confédération

Personnages

Général en chef

Chaque armée doit être commandée par un général il insulfe ordre et courage à ses troupes :

La distinction entre les généraux de brigade, division, corps d'armée et armée ne se fait que par l'échelle à laquelle on choisit de jouer, ainsi un profil unique sera donné au général en chef quelque soit le niveau auquel il commande.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Général	10	4	4	3	(4)	3	4	1	9	100

Equipement :

Cheval, sabre et révolver

Options et règles spéciales :

West point (30pts) : Les officiers sortant de cette prestigieuse académie militaire ont acquis un savoir faire qui les rend supérieurs à bon nombre de leur homologues : le rayon de commandement du général est de 15p. *Personnage*.



Officier subordonné

Le général en chef peut être secondé par des généraux subordonnés qui assurent la chaîne de commandement par la transmission des ordres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Subordonné	10	4	4	3	(4)	2	4	1	8	60

Equipement :

Cheval, sabre et révolver

Règles spéciales :

Personnages. Trois officiers subordonnés par général au maximum

Etendard d'armée

Le général en chef peut être accompagné par l'étendard de son armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Etendard	10	4	4	3	(4)	2	4	1	7	100

Equipement :

Cheval, sabre et révolver

Règles spéciales :

Personnages. *Etendard d'armée*. Un étendard par général en chef

N.B. Le bonus d'endurance accordé par la monture est inclus dans le profil.

Infanterie confédérée



Il existe quatre sortes de niveau pour les fantassins : *milice, recrue, vétéran* et *élite*.
La taille d'une unité d'infanterie doit aller de 10 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Milicien	6	2	2	2	3	1	2	1	4	4
Recrue	6	2	3	3	3	1	2	1	5	6
Vétéran	6	3	3	3	3	1	3	1	6	9
Elite	6	4	3	3	3	1	4	1	7	14

Equipement :

Mousquet à âme lisse et baïonnette

Options :

Mousquet rayé (sauf miliciens) +1pt

Chaque unité peut posséder un état-major pour les coûts suivants :

	Officier	Drapeau	Mucicien
Milices	+5	+3	+2
Recrues	+8	+4	+3
Vétéran et Elite	+10	+6	+4

Règles spéciales :

Haine des troupes noires.

Rebell Yell. Le cri de guerre des fantassins du Sud qui montaient à l'assaut, oblige les unités du Nord (sauf Elites) à passer un test de commandement, qui s'il est raté afflige les Nordistes d'un malus de -1 sur leurs jets de dés pour toucher (tir de contre-charge et corps à corps) jusqu'à ce qu'il aient remporté un round de combat contre leurs opposants. Pour que cette règle s'applique, les Sudistes doivent surclasser en nombre leurs adversaires avec un ratio d'au moins 3 pour 2.

Cavalerie

Il existe 3 sortes de niveau pour les cavaliers : *recrue, vétéran* et *élite*.

La taille d'une unité de cavalerie doit être de 5 à 16 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Recrue	10	3	3	3	(4)	1	3	1	5	13
Vétéran	10	4	3	3	(4)	1	4	1	6	19
Elite	10	5	3	3	(4)	1	4	1	7	24

Equipement :

Sabre (sauf Recrues), révolver et carabine à chargement par la bouche

Options :

Chaque unité peut posséder un état-major pour les coûts suivants :

	Officier	Drapeau	Mucicien
Recrues	+8	+4	+3
Vétéran et Elite	+10	+6	+4

La cavalerie peut échanger gratuitement ses carabines à chargement par la bouche par des shotguns.

Carabines à chargement par la culasse (+3pts)

Règles spéciales :
Chevaux. Charge en échelon.

L'Union

Personnages

Général en chef

Chaque armée doit être commandée par un général, il insulte ordre et courage à ses troupes :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Général	10	4	4	3	(4)	3	4	1	8	80

Equipement :

Cheval, sabre et revolver

Options et règles spéciales :

West point (20pts) : Les officiers sortant de cette prestigieuse académie militaire ont acquis un savoir faire qui les rend supérieurs à bon nombre de leur homologues : +1 en Cd.

Personnage.



Officier subordonné

Le général en chef peut être secondé par des généraux subordonnés qui assurent la chaîne de commandement par la transmission des ordres.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Subordonné	10	4	4	3	(4)	2	4	1	7	40

Equipement :

Cheval, sabre et revolver

Règles spéciales :

Personnages. Trois officiers subordonnés par général au maximum

Etendard d'armée

Le général en chef peut être accompagné par l'étendard de son armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Etendard	10	4	4	3	(4)	2	4	1	6	90

Equipement :

Cheval, sabre et revolver

Règles spéciales :

Personnages. *Etendard d'armée.* Un étendard par général au maximum

Infanterie

Il existe quatre sortes de niveaux pour les fantassins : *milice*, *recrue*, *vétéran* et *élite*.
La taille d'une unité d'infanterie doit aller de 10 à 30 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Milicien	6	2	2	2	3	1	2	1	4	4
Recrue	6	2	3	3	3	1	2	1	5	7
Vétéran	6	3	3	3	3	1	3	1	6	10
Elite	6	4	3	3	3	1	4	1	7	15

Equipement :

Mousquet à âme lisse et baïonnette pour les miliciens

Mousquet rayé et baïonnette pour les autres troupes

Options :

Chaque unité peut posséder un état-major pour les coûts suivants :

	Officier	Drapeau	Mucien
Milices	+5	+3	+2
Recrues	+8	+4	+3
Vétéran et Elite	+10	+6	+4

Des unités tel le 54th Massachusset étaient composées de soldats noirs. Des unités de noirs peuvent être incluses dans les armées du Nord, mais uniquement des recrues.

Règles spéciales :

Certaines troupes (et notamment les unités de zouaves) étaient capables d'un certaine discipline de feu qui permettait un tir efficace alors qu'ils avançaient. Vétérans et élites peuvent avoir la compétence *discipline de feu* (+2pts/fig) et n'ont pas de pénalité pour tir en mouvement à courte portée.

Les troupes noires sont *tenaces*.

Cavalerie

Il existe 3 sortes de niveau pour les cavaliers : *recrue*, *vétéran* et *élite*.

La taille d'une unité de cavalerie doit être de 5 à 16 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Recrue	10	2	3	3	(4)	1	2	1	5	15
Vétéran	10	3	3	3	(4)	1	3	1	6	18
Elite	10	4	3	3	(4)	1	4	1	7	21

Equipement :

Révolver et carabine à chargement par la culasse

Options :

Chaque unité peut posséder un état-major pour les coûts suivants :

	Officier	Drapeau	Mucicien
Recrues	+8	+4	+3
Vétéran et Elite	+10	+6	+4

La cavalerie d'élite peut être équipée de sabres (gratuit). *L'usage du sabre réclame un long entraînement et la cavalerie de l'Union a souvent été surclassée par celle des Confédérés, jusqu'en 1863 à la bataille de Brandy Station, c'est pour cela que seule l'Elite peut bénéficier des bonus liés au sabre.*

Carabines à répétition (+6 pts, Vétérans et Elites uniquement)

Règles spéciales :

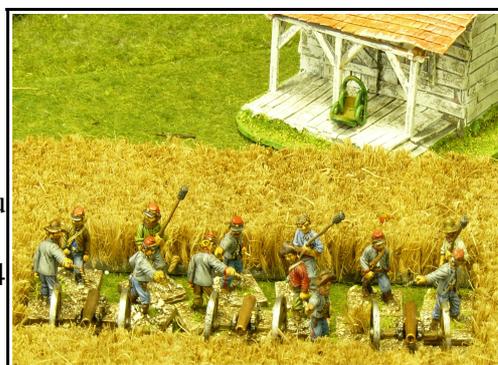
Chevaux. Charge en échelon

Troupes génériques (Nord et Sud)

Artillerie

Il existe deux niveaux pour les artilleurs : *novices* ou *vétérans*.

La taille d'une batterie d'artillerie peut aller de 1 à 4 pièces (3 maximum pour les Confédérés).



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Novice	6	2	3	3	3	1	2	1	5	-
Vétéran	6	3	3	3	3	1	3	1	6	-

Equipement :

Ecouvillons, pelles, barres de fer, outils divers (armes de base)...

Les canons

Divers types de matériels ont été utilisés par les deux belligérants de ce conflit, nous en retiendrons l'essentiel (et surtout ce qu'on peut trouver chez les fabricants de figurines !).

12 livres Napoléon : 80pts

Canon à âme lisse, portée 60p, Force : (boulet plein/obus/mitraille) 9/4/4 - 4 servants minimum

10 livres Parrot/3inches ordonnance : 80pts

Canon rayé, portée 80p, F 8/3/4 - 4 servants minimum

Obusiers de campagne : 50 pts

Obusier (ni mitraille ni obus plein), portée 60p, F -/4/-
3 servants minimum

6 livres 1841 : 50pts

Canon à âme lisse, portée 40p, F8/3/3 - 3 servants minimum

20 livres Parrot : 130pts

Canon rayé : portée 100p, F 9/5/5 - 5 servants minimum

Obusiers lourds et obusiers de siège : 200pts

Obusiers : portée 80p, F -/7/- (gabarit de 5p) - 6 servants minimum

Mitrailleuse Gattling : 100pts (une seule Gattling par armée Confédérée) – 2 servants minimum

N.B. Les pièces d'artillerie ont un nombre de points de vie égal à leur nombre de servants de base.

Options :

- *artilleurs vétérans* (+10pts par pièce)

- *artillerie à cheval* (+10pts par pièce – figurine du caisson attelé obligatoire)

N.B. Dans le cas d'une batterie de plusieurs pièces, tous les servants doivent être du même niveau.

Troupes spéciales :

Sharpshooters : (0-1unité)

Des unités de tireurs d'élite ont fait leur apparition durant la guerre de Sécession : les fameux « Sharpshooters »

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Sharpshooter	6	3	4	3	3	1	4	1	7	20

Equipement :

Mousquet rayé

Options :

Fusil de tireur d'élite (+5pts)

Officier (+10pts)

Règles spéciales :

Tirailleurs.

Tireurs d'élite : peuvent viser spécifiquement un officier dans les unités : déclarer combien de tirs sont alloués au personnage, faire un jet pour toucher, ceux qui touchent sont relancés, sur 4+ l'officier est touché, sinon le tir est perdu. Jeter les dés pour blesser de façon habituelle.

Taille de l'unité 5 à 12 figurines.



Pionniers : (0-1 unité)

Des unités du génie étaient souvent utiles sur les champs de bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Pionnier	6	3	3	3	3	1	3	1	7	20

Equipement :

Mousquet rayé et baïonnette

Options :

Officier (+10pts)

Règles spéciales :

Fortifications : Pour chaque pionnier dans une armée, celle ci peut déployer dans sa zone de déploiement (et après que le décor ait été placé) une tranche de 4 pouces de fortifications.

Pontonniers : Plutôt que de construire des fortifications, les soldats du génie édifient des passerelles. Poser des ponts en bois sur les coupures (fossés ou cours d'eau) dans sa zone de déploiement jusqu'à concurrence de 2p par figurine de soldat du génie.

Démolition : pour chaque tranche de 4 pionniers, le joueur qui les possède peut retirer de sa zone de déploiement un élément de décor. De plus durant la phase de tir, l'unité de pionniers, tant qu'elle est de 4 figurines ou plus, peut retirer (sur un résultat de 4+ s'ils sont hors de vue de l'ennemi et 6 s'ils sont à vue et à portée de tir) tout élément de terrain situé à moins de 4p.

Tirailleurs

Taille d'unité : 4 à 12 figurines

Signal Corps : (0-1unité)

A l'échelle des engagements de ce conflit, l'observation et le renseignement pouvaient influencer grandement sur le champ de bataille.

Les troupes suivantes n'ont pas réellement de profil et peuvent être déployées virtuellement, sans avoir à posséder les figurines qui les représentent (mais c'est tellement plus fun avec !).

● Tour d'observation : (100 pts)

Des tours surmontées de guetteurs équipés de matériel d'optique permettent de mieux déceler les manoeuvres ennemies. Le joueur qui possède une telle tour peut lancer 2d6 et choisir le meilleur résultat pour savoir qui se déploie en premier et qui joue en premier. De plus, avant de jouer son premier tour, le joueur peut repositionner 1d3 unités lui appartenant dans sa zone de déploiement.

● Ballon d'observation : (100 pts)

Des mongolfières pouvaient aussi servir de plate-formes d'observation, mais les transmissions étaient alors hasardeuses, ainsi un joueur possédant un ballon d'observation lance 1d6 sur le tableau suivant.

1	<i>Fichu pigeon ! Impossible de transmettre des informations fiables...</i> Aucun effet...
2	<i>Mauvaise visibilité, les renseignements sont peu exploitables...</i> Permet juste de relancer le d6 pour savoir qui joue en premier
3	<i>Mon général ! Ils ont mis tous leurs canons ici...</i> Le joueur adverse déploie en premier toute son artillerie
4	<i>Malgré la brume matinale...</i> Redéployer 1d3 unités avant le premier tour du jeu et choisir de jouer en premier ou non
5	<i>Colonnes ennemies en approche !</i> L'adversaire déploie en premier 1d6 unités (infanterie ou cavalerie)
6	<i>Mon général, je lis le plan ennemi comme dans la Sainte Bible !</i> L'adversaire déploie toute son armée en premier

Officier d'artillerie

Une batterie peut être accompagnée par un officier d'artillerie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Coût
Officier	6	4	4	3	3	2	4	1	7	30

Equipement :

Sabre et revolver

Règles spéciales :

L'officier d'artillerie permet la relance de tout dé (artillerie, dispersion, ou incident de tir) pour sa batterie, mais un seul dé par pièce. Il apporte son commandement à la batterie et la défend au corps à corps avec les servants.

N.B. Les points alloués à un officier d'artillerie sont déduits du ratio « personnage » de la liste d'armée

Hôpital de campagne (gratuit)

L'hôpital de campagne comportant un camp, avec chirurgien et blessés, des brancardiers (figurines obligatoires) est le « bonus modélisme » des armées pour Warhammer A.C.W.

Déployer ces figurines offre au joueur les effets suivants :

Pour chaque perte occasionnée à son armée, jeter un dé : sur un résultat de 6 la figurine est soignée par le chirurgien (il ne l'a pas amputée !) et mise en réserve à côté de l'hôpital de campagne. Dès que le joueur possède assez de figurines (à son initiative), il forme avec elles une unité de marche (niveau *recrues* équipée de mousquets rayés et bayonnettes, quel que soit le niveau d'origine des figurines) et peut la renvoyer au combat. Les chevaux ne sont pas « recyclables », ainsi un cavalier ou même un artilleur deviendront des fantassins. Un personnage (officier d'unité, d'artillerie ou officier subordonné) retiré comme perte est remis sur pied sur un jet de 4+, dès que celui-ci est remis en jeu, il repart au combat avec l'unité de marche dès que celle-ci atteint un effectif (officier compris) de dix figurines.

L'hôpital de campagne n'effectue aucun test, il ne peut être ni bombardé ni attaqué au corps à corps, à l'exception de l'unité de marche en réorganisation qui réagira de façon normale à une charge ou aux effets d'un tir.

Cyrille BARILLOT
Avril 2008