

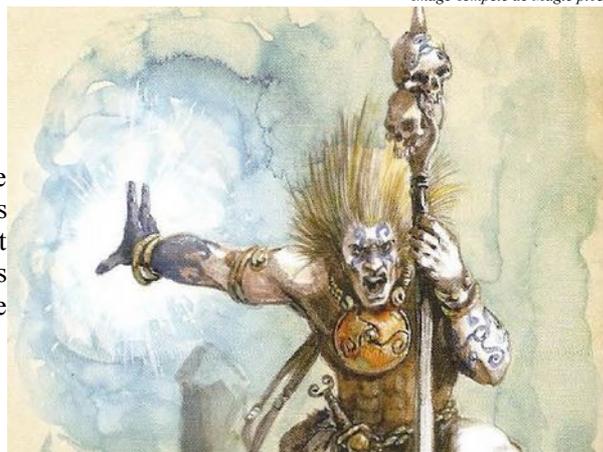
LISTE D'ARMÉE DE GRANDE ALBION

Pour Warhammer Fantasy Battle 3ème édition

Version 1.0

Par Patatovitch, pour le Verrah Rubicon.

Image Tempête de Magie p.132



Note du concepteur :

Cette liste, à base d'humains tout nus, est largement inspirée de la liste d'armée des norses proposés dans le *White Dwarf 107* et de mes précédents travaux sur les amazones (les habitants de Grande Albion sont leur pendant septentrional). Elle est destinée à jouer et faire jouer avec des figurines d'albionnais/celtes à Warhammer 3ème édition pour une campagne en Albion.

Elle n'a pas la prétention d'être compétitive ni d'être équilibrée.

L'ARMÉE DE GRANDE ALBION

Profils	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM	Pts
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7	5
Héros 5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7	30
Héros 10	4	5	4	4	4	2	4	3	8+1	7	7	7	55
Héros 15	4	5	4	4	4	3	5	3	9+1	7	8+1	8+1	80
Héros 20	4	6	4	4	4	4	6	4	10+3	7	8+1	8+1	105
Héros 25	4	6	5	4	4	4	6	4	10+3	9+2	9+2	9+2	130
Sorcier 5	4	4	3	4	3	1	3	1	7	8+1	8+1	8+1	60
Sorcier 10	4	4	3	4	3	2	4	1	8+1	9+2	8+1	9+2	85
Sorcier 15	4	5	3	4	4	3	4	1	9+2	9+2	9+2	9+2	155
Sorcier 20	4	5	4	4	4	4	5	1	9+2	10+3	9+2	10+3	240
Sorcier 25	4	6	5	4	4	4	6	1	10+3	10+3	10+3	10+3	340

Socles : 20mm x 20mm

Alignement : Les armées d'Albion sont Neutres ou Mauvaises selon qu'ils ont pris le parti du camp des Oracles ou Émissaires Noirs.

Psychologie : -

LA SÉLECTION DE L'ARMÉE

Force	Minimum	Maximum
Régiments	50% des pts de l'armée	Toute l'armée moins un héros
Personnages	1 Héros	50% des pts de l'armée
- Héros	1 figurine	50% des pts de l'armée
- Sorciers	0	6 figurines
Alliés	0	50% des pts de l'armée
Osts	0	25% des pts de l'armée

LES PERSONNAGES

Les personnages sont soit des héros soit des sorciers. Le joueur peut dépenser pour eux jusqu'à la moitié des points total de l'armée et doit avoir au moins un héros (qui sera son général).

Général de l'armée: l'armée doit être conduite par un général qui sera le personnage dont la caractéristique *Commandement* (Cd) est la plus élevée.

Grande bannière de l'armée : l'armée peut disposer d'une grande bannière qui doit être portée par un personnage dont le coût est déduit des points autorisés pour les personnages. La bannière de l'armée coûte 50pts.

Points : Les valeurs en points données correspondent aux personnages avec pour seul équipement une arme à une main.

Les personnages devraient porter l'équipement affiché sur les figurines qui les représentent et sélectionné ci-dessous. Si la figurine porte une pièce d'équipement qui n'est pas mentionnée ci-dessous, vous pouvez l'ignorer.

Objet	pts	Objet	pts
Armes de corps à corps		Armures	
Arme à une main sup.	1	Bouclier	1
Arme à deux mains	2	Armure légère	2
Filet	1	Amulette Brillante*	5
Lance	1	Amulette Lunaire*	40
Griffe des Anciens*	30	Montures	
Armes de tir		Cheval	3
Couteaux de lancer	1	Destrier	6
Sarbacane	1	Char avec 1 aurige (profil	42
Arc	2	Garde et 2 chevaux)	
Gantelet du Soleil*	15	* Artefacts. Cf. description ci-dessous	
Bâton Solaire*	25		

Les héros

La moitié des points total de l'armée peut être dépensé en héros. Le nombre maximum de héros disponible pour chaque niveau est donné ci-dessous ainsi que leur coût.

Maximum	Pts/figurine
6 Héros nv5	30
4 Héros nv10	55
3 Héros nv15	80
2 Héros nv20	105
1 Héros nv25	130

Les champions

Les héros 5, 10 et 15 doivent être assignés à des unités comme meneur (sauf celui qui porte la grande bannière de l'armée). Ces « héros-meneurs » sont appelés champions. Les champions font partie de l'unité à laquelle ils ont été assignés et ne peuvent pas la quitter (cf. WFB3 p.93).

Les sorciers (Oracles ou Émissaires noirs)

L'armée peut contenir jusqu'à six sorciers. Le nombre maximum de sorcier disponible est donné ci-dessous.

Maximum	Pts/figurine
2 Sorcier nv5	60
2 Sorcier nv10	85
2 Sorcier nv15	155
2 Sorcier nv20	240
1 Sorcier nv25	340

Génération des sorts

Le nombre de sort disponible pour chaque sorcier dépend de son niveau :

Niveau du personnage	Niveau de maîtrise	Nombre de sorts par niveau			
		1	2	3	4
5	1	3	0	0	0
10	1	6	0	0	0
15	2	6	3	0	0
20	3	6	3	3	0
25	4	6	3	3	3

Les sorts des niveaux indiqués peuvent être générés de manière aléatoire à partir des tables de sort.

Les Oracles ont accès à la Magie de bataille, Élémentaire, Illusionniste tandis que les Émissaires noirs peuvent également tirer leurs sorts dans les magies Démoniaque ou Nécromantique.

Les objets magiques

Les personnages peuvent porter des objets magiques comme indiqué dans *Warhammer Armies* (p13). Leur coût s'ajoute à celui du personnage.

Chaque personnage peut porter une arme avec un attribut magique pour chaque tranche de 5 "niveaux" du personnage (par exemple, un héros niveau 5 peut porter une arme avec un attribut, un niveau 15, jusqu'à 3 attributs).

Chaque sorcier peut porter jusqu'à trois parchemins. Ces parchemins peuvent contenir jusqu'à trois sorts différents de niveau trois au moins.

Deux personnages de l'armée peuvent porter un anneau contenant un sort de niveau deux ou moins.

Deux personnages peuvent porter une armure magique.

La bannière de l'armée peut avoir jusqu'à deux propriétés magiques.

Les artefacts des anciens slanns

Les artefacts décrits ci-dessous peuvent apparaître en de multiples exemplaires dans l'armée et il n'y a pas limitations sinon qu'on ne peut pas porter deux *armures magiques* et deux *armes magiques* à moins que le contraire ne soit spécifié.

- Bâton solaire ... 25pts

Le Bâton Solaire est un long tube de métal multicolore dont une des extrémités est creuse. Des runes étranges sont gravées sur toute sa longueur et une gemme est sertie dans son pommeau. Le Bâton Solaire peut émettre un faisceau d'énergie ayant l'éclat du soleil.

Arme magique. Portée maximum: 24 ps ; Force: 4

Pas de sauvegarde autorisée, pas de malus pour le tir à longue portée.

Il est possible de cumuler un Bâton solaire avec une autre arme magique ou une Griffes des Anciens.

- Griffes des Anciens ... 30pts

Cette puissante arme antique est mortelle entre les mains de ceux qui sont capables d'en invoquer le pouvoir.

Arme magique. Bonus de + 1 en Force, ignore les sauvegardes d'armures.

- Gantelet du soleil ... 15pts

Le gantelet ressemble beaucoup à un pistolet à poudre noire. Il peut être tenu à une main et lorsqu'il est pointé sur un ennemi il libère un faisceau de lumière aveuglante.

Arme magique. Portée maximum: 12 ps ; Force: 4

Pas de sauvegarde, pas de malus pour le tir à longue portée, peut toujours *maintenir sa position et tirer*.

Il est possible de cumuler un Gantelet du Soleil avec une autre arme magique ou une Griffes des Anciens.

- Amulette Lunaire ... 40pts

Ce symbole de puissance émet une aura argentée autour du porteur, le protégeant des coups.

Armure magique. Donne au porteur une sauvegarde d'armure supplémentaire non-modifiable de 4, 5 ou 6 sur 1D6.

- Amulette Brillante ... 5pts

Une Amulette Brillante entoure son porteur d'une aura protectrice matérialisée par un faible halo lumineux.

Armure magique. Donne au porteur une sauvegarde d'armure supplémentaire non-modifiable de 6 sur 1D6.

LES RÉGIMENTS

Au moins la moitié des points total de l'armée doivent être dépensés en régiments. Toutes les unités sont considérées comme ayant un *chef* dont le profil et le même que le reste de l'unité.

Toutes les unités peuvent avoir un porte-bannière et/ou un musicien. Ils sont équipés exactement de la même façon que le reste de l'unité et coûtent deux fois prix de leurs camarades.

Lorsque cela est indiqué, une unité peut convertir sa bannière en bannière magique avec une seule propriété magique (cf. *Warhammer Armies* p.15) . Sa valeur ne peut pas dépasser le coût indiqué.

Lorsque cela est indiqué, une unité peut convertir son instrument de musique en instrument magique avec une seule propriété magique (cf. *Warhammer Armies* p.16) . Sa valeur ne peut pas dépasser le coût indiqué.

LES TIRAILLEURS (cf. WFB3 p.100)

Les unités suivantes peuvent devenir des tirailleurs si le joueur le souhaite. Les tirailleurs sont notés comme tel sur la liste d'armée et la taille maximum d'une unité de tirailleur est de 15 figurines.

- Cavaliers
- Tirailleurs

0-20 CAVALIERS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
ÉLITE CHOC +1	8	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 5-10 PTS PAR FIG: 14 ARMES : ARME À UNE MAIN ARMURE : BOUCLIER OPTIONS UNE UNITÉ PEUT AVOIR : UNE BANNIÈRE MAGIQUE.....25 UN INSTRUMENT MAGIQUE.....25 TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : LANCE.....1 ARMURES LÉGÈRES.....2 JAVELOTS.....1												

0-30 GARDE DU CHEF

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
ÉLITE CHOC +2	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 5-20 PTS PAR FIG: 10 ARMES : ARME À UNE MAIN ARMURE : ARMURE LÉGÈRE, BOUCLIER OPTIONS UNE UNITÉ PEUT AVOIR : UNE BANNIÈRE MAGIQUE.....50 UN INSTRUMENT MAGIQUE.....25 TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : JAVELOTS.....1 ARMES À DEUX MAINS.....2 CHARS ATTELÉS DE CHEVAUX (1 char pour 2 figurines).....32												

0-60 ÉLITE DU CLAN

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
ÉLITE CHOC +1	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 10-20 PTS PAR FIG: 7 ARMES : ARME À UNE MAIN ARMURE : BOUCLIER OPTIONS UNE UNITÉ PEUT AVOIR : UNE BANNIÈRE MAGIQUE.....25 UN INSTRUMENT MAGIQUE.....25 TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : ARMURES LÉGÈRES.....2 JAVELOTS.....1 LANCES.....1												

10-80 GUERRIERS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
GUERRIER	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 10-30 PTS PAR FIG: 6 ARMES : ARME À UNE MAIN ARMURE : BOUCLIER OPTIONS TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : ARMURES LÉGÈRES.....2 JAVELOTS.....1 LANCES.....1												

0-20 TIRAILLEURS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
GUERRIER	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 5-15 PTS PAR FIG: 7 ARMES : ARME À UNE MAIN, ARC ARMURE : AUCUNE OPTIONS TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : BOUCLIERS.....1 REMPLACER LES ARCS PAR DES FRONDES.....GRATUIT												

0-20 BERSERKS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
BERSERK	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
FIG. PAR UNITÉ: 5-20 PTS PAR FIG: 11 ARMES : ARME À UNE MAIN ARMURE : BOUCLIER OPTIONS TOUTES LES UNITÉS PEUVENT AVOIR : JAVELOTS.....1 ARMES À UNE MAIN SUP.....1 ARMES À DEUX MAINS.....2												

0-3 GÉANTS

250pts

Certains géants sont plus forts ou plus rapides que les autres.

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	5	2	2	6	6	5	1	Spécial	5	4	5	5
2	6	3	2	6	6	5	2	Spécial	6	5	6	6
3	6	3	3	7	6	6	2	Spécial	6	5	6	6
4	6	3	3	7	7	6	3	Spécial	6	5	7	7
5	6	3	3	7	7	7	3	Spécial	7	5	7	7
6	7	3	3	8	7	7	4	Spécial	8	6	8	8

Nombre de fig. par unité : 1-3

Arme : Arme à une main

Armure : -

Règles spéciales : Lancez 1D6 pour chaque colonne pour déterminer le profil. Cf. Bestiaire pour les autres règles.

LE TRAIN

Un train consiste à 5 porteurs pour 1000pts de troupes. Tous les membres du train ont le profil standard des guerriers, ne portent pas d'armure et utilisent des armes improvisées.

LES ALLIÉS

Dans le cadre de la campagne Dark Shadow sont très variés :

- Camp des Oracles : Elfes sylvains, Hauts elfes, Slanns, nains ...
- Camp des Émissaires noirs : Chaos, Morts-vivants, Skavens, elfes noirs, ...

- Les deux : Empire, Norses, Orques et Gobelins,...

Le joueur peut dépenser jusqu'à 50 % de ses points par un ou des contingents de ses races.

OSTS

Les sorciers d'Albion savent lier magiquement les monstres suivant avant le jeu. Le joueur peut dépenser jusqu'à un quart de son armée en monstres. Les créatures autorisées sont les suivantes. Un contingent de monstres est assemblé en suivant les règles données dans le bestiaire de Warhammer.

Les sorciers d'Albion sont particulièrement doués pour lier les monstres de leur file. Ils n'ont pas à dépenser de *Points de Magie* pour le faire et on considère toujours que l'ost est lié avec 10 PM (cf. bestiaire p. 40).

Le contingent de monstres peut contenir		Pts/figurine
0-20	Chiens de guerre	4
0-10	Chiens du Chaos	23
0-10	Trolls	65
0-2	Vouivres	180
0-2	Hydres	200
0-2	Jabberwock	200
0-1	Dragon	250-800
0-30	Chauve-souris géantes	2
0-20	Grenouilles géantes	7
0-30	Sangsues géantes	6
0-1	Nuée	250

Les sorciers d'Albion savent également lier des créatures éthérées (cf. Bestiaire p. 69). Il leur faut par contre dépenser des Points de Magie normalement.

Un ost éthéré peut comprendre :		Pts/fig
0-6	Fantômes	50
0-2	Spectres	200