

# Les contingents dans Warmaster

## **Création et déploiement des contingents :**

Après la sélection de l'armée, mais avant le déploiement, divisez l'armée en autant de contingents que vous voulez.

Chaque contingent doit inclure au moins un Personnage et au moins une unité.

Un contingent reste tel quel jusqu'à la fin de la bataille et les unités ou personnages ne peuvent plus être réaffectés plus tard à un autre contingent.

Chaque contingent peut être déclaré d'un type spécial s'il remplit les conditions de ce type de contingents (voir plus bas), dans ce cas, il le reste jusqu'à la fin de la partie.

## **Limitations :**

On déploie les armées normalement une fois que les contingents et leur type est déterminé.

Les unités ne peuvent recevoir que les ordres venant de personnages de leur propre contingent, la seule exception à cette règle étant le général qui peut donner des ordres à n'importe quelle unité dans l'armée.

Les unités peuvent seulement être mis en brigade avec d'autres unités du même contingent.

Un contingent déroute quand il a perdu la moitié de ses unités ou quand il a perdu tous ses Personnages.

## **Types de contingents :**

- \* Barricadé
- \* Eclaireurs
- \* Eclaireurs à cheval
- \* Levée

### **Barricadé**

*Composition :*

Toutes les unités doivent avoir un mouvement de 20cm maximum.

*Règles spéciales :*

Au début du jeu, ils comptent comme défendu, même si déployé en terrain découvert.

N'importe quelles unités déployées dans une position déjà défendue compte comme fortifiées.

Les unités continueront à profiter de ce bonus jusqu'à ce qu'elles se déplacent ou perdent un round de combat.

### **Eclaireurs**

*Composition :*

Toutes les unités doivent être de l'infanterie, avoir une sauvegarde de 6 + maximum et posséder une attaque de tir.

*Règles spéciales :*

Les unités ignorent le malus de -1 pour être en terrain dense.

## **Eclaireurs à cheval**

### *Composition :*

Toutes les unités doivent avoir un mouvement de 30cm minimum et être capable d'agir sur initiative. Aucune unité ne peut avoir une Sauvegarde meilleure que 6+.

### *Règles spéciales :*

Les unités enlèvent 1 au malus pour recevoir un ordre d'un personnage éloigné.

## **Levée**

### *Composition :*

Toutes les unités doivent être de l'infanterie, avec 3 attaques maximum et une sauvegarde de 6+ maximum. Les unités de tir peuvent être incluses si elles n'ont aucune armure.

Elles doivent de plus pouvoir charger ou éviter sur initiative et ne jamais être obligé de faire ainsi.

### *Règles spéciales :*

Si une unité / brigade est dans les 20cm d'un personnage ami au début d'un tour vous pouvez au lieu de donner des ordres normalement donner un seul ordre qui passe automatiquement sans jet de commandement, l'unité/brigade ne peut pas recevoir d'autre ordre ce tour.

*Règles par Matt Keefe parues dans l'article « Littlemen & Bigbattles » p.6 du Fanatic Magazine N°4 et traduites par Christophe Sicard.*

<http://chsic.free.fr/>