

Contingents alliés

Par Sicard Christophe

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

Utilisez les règles de contingents parues dans le Fanatic Magazine N°4, les contingents alliés sont justes ici un cinquième type de contingent inspiré des règles de contingents alliés de Tom Merrigan parues dans le Warmaster Magazine N°19.

Alliés

Composition :

Tous les choix d'unités ou personnage doivent venir de la même liste d'armée.

Vous pouvez dépensez jusqu'à 25% de la valeur de départ de l'armée en contingents alliés.

Vous ne pouvez pas acheter de général allié et devez respecter les limitations (min/max) en divisant par 4 les max/min (qui dépendent de la taille de l'armée) de chaque unité et en arrondissant au supérieur pour les minimum et à l'inférieur pour les maximum.

Les contingents alliés choisis doivent être compatibles (d'après le tableau des contingents alliés) entre eux et avec l'armée principale.

Règles spéciales :

Les unités ne peuvent pas recevoir d'ordre ni être rejointes par le général de l'armée.

Les sorciers du contingent ne peuvent pas lancer de sort sur les unités qui ne font pas partie du contingent et vice-versa.

	BRETONNIANS	CHAOS	DARK ELVES	DWARFS	EMPIRE	HIGH ELVES	KISLEV	LIZARDMEN	OBCS & GOBLINS	UNDEAD	SKAVEN	VAMPIRE COUNTS
BRETONNIANS	-	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N
CHAOS	N	-	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y
DARK ELVES	N	Y	-	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y
DWARFS	Y	N	N	-	Y	N	Y	N	N	N	N	N
EMPIRE	Y	N	N	Y	-	Y	Y	N	N	N	N	N
HIGH ELVES	Y	N	N	N	Y	-	Y	N	N	N	N	N
KISLEV	Y	N	N	Y	Y	Y	-	N	N	N	N	N
LIZARDMEN	N	N	N	N	N	N	N	-	N	N	N	N
OBCS & GOBLINS	N	Y	Y	N	N	N	N	N	-	N	Y	Y
UNDEAD	N	N	N	N	N	N	N	N	N	-	N	Y
SKAVEN	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	-	Y
VAMPIRE COUNTS	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	-