

# Fiefs du Harad - Hail Caesar Fantasy

# Fin du IIIème Age

<<Description du peuple>>

**Repère :** Suladân, Le roi doré d'Abrakhan.

## RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 50%+	Au moins les 1/2 des unités doivent être de l'infanterie.
Cavalerie jusqu'à 33%	Pas plus de 1/3 des unités peuvent être de la cavalerie.
Spéciales jusqu'à 16,6%	Pas plus de 1/6 des unités peuvent être des spéciales
Divisions	Divisions doit contenir au moins 4 unités et doit être dirigé par un capitaine. Hormis pour la deuxième division qui peut contenir unité supplémentaire de cavalerie ou spéciales. Typiquement la division qui combat sur un flanc.

## CAPITAINE (Homme)

Nom	Type (Taille)	Équipements	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Suladân	Capitaine (U)	-	+3	-	-	-	-	Cd: 9, Général, 1/armée	30
Seigneur	Capitaine (U)	-	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
Capitaine	Capitaine (U)	-	+1	-	-	-	-	Cd: 7.	-
Hasharin	Perso. indé (U)	-	+1	-	-	-	-	Assassin, 1/Division.	10

## Options du capitaine (Peut choisir l'une des options suivantes)

Nom	Type (Taille)	Équipements	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Destrier	Monture (U)	-	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5
Cavalier serpent (Suladân Cav. lourde (M) uniquement)		Lance courte/ bouclier	9/6	3/0	-	4+	6	Déterminés, Ucom, Garde du corps.	48

## INFANTERIE (Homme)

Nom	Type (Taille)	Équipements	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Esclave	Tirailleur (S)	Lance courte	3	2/0	-	-	6	Milice, 1/Division	9
Corsaire d'Umbar	Inf. légère (S)	Arc/Épée	5	3	3	-	6	Milice, Mouvement (7,5")	26
Arbalétrier d'Umbar	Inf. moyenne (S)	Arbalète/Pavois	5	3	3	-	6	Milice.	26
Guerrier mahud	Inf. légère (S)	Lance courte/ Bouclier	5	3	-	6+	6	Milice, Impétueux.	21
Guerrier Haradrim	Inf. moyenne (S)	Lance	6	3	-	5+	6		31
Archer Haradrim	Inf. moyenne (S)	Arc court	5	3	3	-	6		25
Garde serpent	Inf. lourde (S)	Lance	7	3/0		4+	6	Phalange (1)	38
Archer serpent	Inf. moyenne (S)	Arc	6	2/3	3	5+	6		33

## CAVALERIE (Homme/destrier), hormis Pillards Mahud (Homme/chameaux)

Nom	Type (Taille)	Équipements	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Cavalier des plaines	Arc. monté (M)	Arc court	4/2	2	2	-	4	Tir & fuite.	26
Pillard Haradrim	Cav. légère (S)	Lance courte	7/5	3	-	6+	6		44
Pillard Mahud	Cav. moy. (S)	Épée/bouclier	7/5	3	-	-	6	Milice, Impétueux & Peur (Destrier)	33
Cavalier serpent	Cav. lourde (S)	Lance courte/ bouclier	9/6	3/0	-	4+	6	Déterminés. 1/Division	52

## SPÉCIALES (Homme), hormis Mumak du harad (Oliphant/homme) et Demi-troll (Troll/homme)

Nom	Type (Taille)	Équipements	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Mumak du Harad	Masto gigan. (U)	Cornes & défenses	10/9	3/0	-	4+	10	Débâcle calamiteuse	83
- Archer Haradrim		Arc court	-	0/3	3	-	-		
Garde d'Abrakhân	Inf. moyenne (S)	Arme lourde	9/6	2/0	-	6+	7	Guerriers émérites (1).	30
Gardien de Karna	Inf. légère (S)	Épées	7	3	-	6+	6	Guerriers d'élites.	34
Demi-troll du Harad	Inf. Mons.(S)	Épée	7/6	2/0	-	5+	8		36

**Taille :** M = Modeste, S = Standard, I = imposante, H = Horde, HI = Horde Imposante, U = Unique.

**Caractéristique :** C = Combat (Choc/Mêlée) CP = Courte portée, LP = Longue portée, SvG = Sauvegarde de moral, R = Résistance