

Fiefs du sud - HCF

Fin du IIIème Age

Repère : Imrahil, Angbor le brave, Duinhir, Hirluin

RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 50%+	Au moins les 3/4 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 17%	Pas plus de 1/5 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

Nom de l'unité	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Prince Imrahil de Dol Amroth	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 10, Général, 1/armée	80
Noble	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9.	35
Capitaine	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10

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

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Destrier	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5
Chevalier de Dol Amroth (Imrahil)							Destrier & Homme (Dunadan Gondorien)	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cataphracte (S)	10/6	3/0	-	4+	6	Elite (4+), Déterminés, Vaillant, Ucom.	67

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Marins de l'Éthir							Homme	
- Lance courte & filet de pêche	Inf. légère (S)	5	3	-	-	6	Haine (Umbar), Milice, Maraudeur.	27
Hommes d'armes de Dol Amroth							Homme (Dunadan Gondorien)	
- Lance	Inf. lourd (S)	7	3/0	-	4+	6	Elite (5+), Aguerri, Phalange (2)	49
- Arme de base, arme de jet & bouclier	Inf. lourd (S)	7	3	-	4+	6	Elite (5+), Aguerri, Phalange (2)	50
Roturier de l'Anfalas							Homme	
- Lance courte & arme de jet.	Inf. moyenne (H)	10/7	4	-	-	8	Milice, Levée (4+), Irrégulier.	30
- Arc court	Tirailleurs (M)	3	2	2	-	4	Milice, Levée (4+), Irrégulier.	11
Fantassin de Ringlo							Homme (Gondorien)	
- Arme de base, javelot & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6	Levée (3+), Brave.	33
Fantassin de Pinnath Gelin							Homme (Gondorien)	
- Lance & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3/0	-	5+	6	Phalange (1)	34

CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Chevalier de Dol Amroth							Destrier & Homme (Dunadan Gondorien)	
- Lance de cavalerie & bouclier.	Cataphracte (S)	10/6	3/0	-	4+	6	Elite (4+), Déterminés, Vaillant.	67

SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Garde du Pelargir							Homme (Dunadan Gondorien)	
- Arme de base, javelot & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Haine (Umbar), Renfort.	42
Guerrier des clans du Lamedon							Homme (Gondorien)	
- Lance courte, Fronde & bouclier	Inf. légère (S)	5	3	3	6+	6	Montagnard	29
Archer de Morthond							Homme (Gondorien)	
- Arc	Tirailleur (M)	3	2	2	-	4	Tireur d'émérites (2), Vaillant.	25
Homme d'arme d'Anfalas							Homme (Gondorien)	
- Lance & bouclier	Inf. moyenne (S)	7	3/0	-	5+	6	Puissant (1), Guerriers émérites (1).	41

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