

Royaume du Gondor - HCF

Fin du IIIème Age

Repère : Denethor, Faramir, Boromir, Imrahil, Forlong le gros.

RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 75%+	Au moins les 3/4 des unités doivent être de l'infanterie.
Fantassin du gondor 50%	Au moins les 1/2 des unités doivent être des fantassins.
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
Boromir	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9, Général, 1/armée	35
Noble	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
Capitaine	Capitaine (U)	+1	-	-	-	-	Cd: 8.	5

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
Garde de la citadelle (Boromir)							Homme (Gondorien)	
- Lance & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	3+	6	Elite (5+), Aguerri, Sans peur, Phalange (2), Ucom.	64

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Fantassin du Gondor							Homme (Gondorien)	
- Arme de base & Bouclier	Inf. lourde (S)	6	3	-	4+	6	Aguerri	41
- Lance & bouclier.	Inf. lourde (S)	6	3/0	-	4+	6	Aguerri	42
- Arc	Inf. moyenne (S)	5	3	3	5+	6	Aguerri	35
Vétéran d'Osgiliath							Homme (Gondorien)	
- Arme de base & bouclier	Inf. moyenne (S)	7	3	-	4+	6	Aguerri, Tenace, Vaillant.	47
- Arc	Inf. légère (M)	5	2	2	5+	6	Aguerri, Vaillant, Tireur émérites (1).	36

CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Cavalier Rhovanion							Destrier & Homme (Northman)	
- Arme de base, javalot & bouclier	Cav. moyenne (S)	8/5	3	-	6+	6	Charge féroce (2)	54
- Arc	Cav. légère (M)	5/3	2	2	-	4	Tir & fuite	36
Chevalier du gondor							Destrier & Homme (Gondorien)	
- Lance de cavalerie & bouclier.	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Aguerri	66

SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Garde de la citadelle							Homme (Gondorien)	
- Lance & Bouclier	Inf. lourde (M)	5	2/0	-	4+	4	Elite (5+), Aguerri, Sans peur, Phalange (2).	47
- Arc	Inf. lourde (M)	5	2	2	4+	4	Elite (4+), Aguerri, Tireur émérite (1).	41
Homme d'arme de Lossarnach							Homme (Gondorien)	
- Arme lourde	Inf. moyenne (S)	6	3/0	-	5+	6	Guerriers émérites (1).	32
Ranger de l'Ithilien							Homme (Gondorien)	
- Arc long	Inf. légère (M)	5	2	2	6+	4	Tireur d'élite, Renfort.	31
Chevalier de Dol Amroth							Destrier & Homme (Dunadan Gondorien)	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cataphracte (S)	10/6	3/0	-	4+	6	Elite (4+), Déterminés, Vaillant, 1/Division.	67
Homme d'arme de Dol Amroth							Homme (Dunadan Gondorien)	
- Lance	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	4+	6	Elite (5+), Aguerri, Phalange (2)	49
- Arme de base, arme de jet et bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Elite (5+), Aguerri, Phalange (2)	50

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