

# Royaumes du Harad et d'Umbar - HCF

## Fin du IIIème Age

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

Nom de l'unité	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
<b>Suladân</b>	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9, Général, 1/armée	35
<b>Roi du Harad ou d'Umbar</b>	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
<b>Chef du Harad ou d'Umbar</b>	Capitaine (U)	+1	-	-	-	-	Cd: 7.	-
<b>Hasharin</b>	Perso indé (U)	+1	-	-	-	-	Assassin, 1/Division	15

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
<b>Destrier</b>	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5
<b>Cavalier serpent (Suladân)</b>							<b>Destrier &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Déterminés, Ucom.	67

### INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
<b>Esclave</b>							<b>Homme (Suderon)</b>	
- Lance courte & javelot	Tirailleur (S)	3	2	-	-	6	Milice, 1/Division	12
<b>Corsaire d'Umbar</b>							<b>Homme (Umbar)</b>	
- Arme de base, arme de jet & bouclier.	Inf. légère (S)	6	3/4	-	-	6	Milice, Mouvement (7,5"), Haine (Gondorien).	30
- Lance courte, arme de jet & bouclier.	Inf. légère (S)	6	3/4	-	-	6	Milice, Mouvement (7,5"), Haine (Gondorien).	32
- Arc, arme de jet & lance courte	Inf. légère (S)	6	3	3	-	6	Milice, Mouvement (7,5"), Haine (Gondorien).	35
<b>Guerrier tribal Mahud</b>							<b>Homme (Suderon)</b>	
- Lance courte & bouclier	Inf. légère (S)	5	3	-	6+	6	Milice, Impétueux, Peur (Homme)	29
- Sarbacane & bouclier	Tirailleur (M)	3	2	2	-	4	Milice, Peur (Homme).	16
<b>Fantassin Haradrim</b>							<b>Homme (Suderon)</b>	
- Lance courte & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		34
- Arc court	Inf. moyenne (S)	5	3	3	6+	6		28
<b>Garde serpent</b>							<b>Homme (Suderon)</b>	
- Lance & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	4+	6	Phalange (1)	42
- Arc & arme de base.	Inf. moyenne (S)	6	3	3	5+	6		37

### CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
<b>Cavalier des plaines</b>							<b>Destrier &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Arc court	Cav. éclaireur (M)	4/2	2	2	-	4	Tir & fuite.	30
<b>Pillard haradrim</b>							<b>Destrier &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Lance courte	Cav. légère (S)	7/5	3	-	5+	6		51
<b>Pillard mahud</b>							<b>Dromadaire &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Arme de base & Bouclier	Cav. moyenne (S)	7/5	3	-	6+	6	Milice, Impétueux & Peur (Destrier & homme)	37
- Sarbacane & bouclier	Cav. légère (M)	4/2	2	2	-	4	Milice & Peur (Destrier & homme)	28
<b>Cavalier serpent</b>							<b>Destrier &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Lance de cavalerie & Bouclier	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Déterminés, 1/Division	66

### SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
<b>Mumak du harad</b>							<b>Oliphant &amp; Homme (Suderon)</b>	
- Guerrier Haradrim : Arc court	Masto. gigan. (U)	10/9	2/3	3	3+	10	Débâcle calamiteuse	92
<b>Garde d'Umbar</b>							<b>Homme (Suderon)</b>	
- Arme de base, javelot & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Guerriers émérites (2), Haine (Gondorien).	45
- Arbalète & Pavois	Inf. lourde (S)	7	3	3	4+	6	Tireurs émérites (1), Haine (Gondorien).	59

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