

# La tour d'Orthanc - HCF

## Fin du IIIème Age

Repère : Saruman, Ugluk.

### RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 50%+	Au moins les 1/2 des unités doivent être de l'infanterie.
Cavalerie jusqu'à 25%	Pas plus de 1/4 des unités peuvent être de la cavalerie
Spéciales jusqu'à 20%	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
Commandant de la main blanche	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 9, Général tyrannique, 1/armée.	35
Capitaine uruk-haï	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
Chef du Pays du Dun	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 7.	5
Capitaine orque	Capitaine (U)	+1	-	-	-	-	Cd: 7.	-
Chamane orque	Perso. indé. (U)	0	-	-	-	-	Sorcier	10
Saruman	Perso. indé. (U)	+1	-	-	-	-	Seigneur sorcier, 1/armée.	30

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
Warg (Uruk-haï et orque)	Monture (U)	+1	-	-	-	-	Mouvement (27"), Peur (Destrier)	10
Destrier (hormis Uruk-haï et orque)	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5
Garde d'Isengard (Commandant)							<b>Homme (Isengardien)</b>	
- Arme de base & bouclier	Inf. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Elite (6+), Guerriers émérites (2), Ucom.	51

### INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Guerriers du pays de Dun							<b>Homme (Dunlending)</b>	
- Arme de base & Javelot	Inf. moyenne (H)	8/6	4	-	-	8	Haine (Rochir), Milice, Montagnard.	26
- Arc court	Tirailleurs (M)	2	2	2	-	6	Haine (Rochir), Milice, Montagnard.	16
Guerriers demi-orques							<b>Demi-Orque</b>	
- Arme lourde	Inf. moyenne (S)	5	2/0	-	5+	6	Haine (Tous), charge féroce (1), Milice.	27
Guerriers uruk de la main blanche							<b>Orque (Uruk-haï)</b>	
- Arme de base & bouclier	Inf. lourde (S)	6	3	-	5+	6	M (7,5"), Phalange (1).	37
- Lance & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	5+	6	M (7,5"), Phalange (1).	39
- Arc long	Inf. moyenne (S)	5	3	3	6+	6	M (7,5"), Phalange (1).	38

### CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Chevaucheur de warg							<b>Warg &amp; Orque</b>	
- Lance courte et javelot.	Cav. moyenne (S)	8/6	3	-	6+	6	Milice, Peur (Destrier).	39
- Arc	Cav. éclaireur (M)	4/2	2	2	-	4	Milice, Peur (Destrier).	24
Meute de warg							<b>Warg</b>	
- Crocs et griffes	Cav. moyenne (H)	12/8	4/0	-	-	8	Milice, Peur (Destrier), Impétueux.	51
Cavalier du Pays de Dun							<b>Destrier &amp; Homme (Dunlending)</b>	
- Arme de base, javelot & bouclier	Cav. lourde(S)	9/6	3/0	-	4+	6	Haine (Rochir), Milice, Charge féroce (1).	55

### SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Grand Orque des Monts Brumeux							<b>Orque</b>	
- Arme de base, javelot et bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6	Haine (Tous), Chasseur, Milice.	32
- Arme lourde	Inf. moyenne (S)	6	3/0	-	5+	6	Haine (Tous), Chasseur, Milice.	30
- Arc composite	Inf. moyenne (S)	6	3	3	6+	6	Haine (Tous), Chasseur, Milice.	40
Nuée de Crébains							<b>Crébains</b>	
- Becs et griffes	Nuée (S)	2	2	-	-	6	Vol, Enragé.	37
Troll de l'Isengard							<b>Monstre (Mordor)</b>	
- Lance et bouclier	Inf. mons (S)	9/6	3/0	-	4+	8	Levée (2+), Milice.	41
Garde de l'Isengard							<b>Homme (Isengardien)</b>	
- Arme de base & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Elite (6+), Guerriers émérites (2), 1/Armée.	50
- Arc long	Inf. lourde (S)	6	3	3	4+	6	Elite (6+), Tireurs émérites (2), 1/Armée.	54

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



## RÈGLES D'ARMÉE

### Mépris

Les trolls méprisent toutes les créatures de l'armée à l'exception de leurs semblables. Les uruk-hai méprisent les demi-orques et les orques. Les orques méprisent les demi-orques qui sont donc au bas de l'échelle sociale de l'Isengard. Cette règle a pour effet que si une unité méprisée par une autre est détruite lors d'un test de panique, l'unité méprisante si elle est en soutien n'aura pas de test de panique à effectuer.

### Chasseur

L'unité peut charger même si elle ne voit pas l'unité ennemie.

## SORTS DE MAGIE NOIRE DE SARUMAN

### Mot de Pouvoir 3+ pour lancer, portée 18ps, pas de LdV requise

Le sort peut être lancé sur n'importe quelle unité amie à portée. Le sort ne peut affecter qu'une seule unité à la fois. L'unité peut être déplacée d'un mouvement comme si elle avait reçu un ordre. Les commandants et personnages intégrés à l'unité ne peuvent la suivre et devront rester sur place.

### Souffle noir 5+ pour lancer, portée contact, pas de LdV requise, cible une unité ennemie au contact

Ce sort ne peut être lancé que si le sorcier a rejoint une unité. Il peut le lancer sur une unité ennemie au contact de l'unité qu'il a rejoint. Le sort fonctionne comme 3 attaques de tir résolues de façon ordinaire si ce n'est qu'aucune sauvegarde de moral ne peut être tentée contre les touches issues de ces attaques. Les touches réussies compteront dans le résultat de la phase de combat du tour en cours.

### Coup de fouet de Sauron 4+ pour lancer, portée 18ps, pas LdV requise, cible une unité amie engagée

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au combat. Le sort prend effet pour la phase de combat de ce tour. L'unité ciblée ajoutera +3 à ses valeurs de Choc et Mêlée.

### Domination 3+ pour lancer, portée 24ps, pas de LdV requise, cible une unité ennemie.

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité à portée, le sort dure jusqu'à la fin du tour suivant du joueur adverse. Tant que le sort fait effet, l'unité ciblée ne peut charger, et si elle est engagée au combat, elle peut combattre mais ne pourra ni poursuivre ni effectuer de percée. Même les unités normalement obligées de charger, de poursuivre, de faire une percée ou qui sont en soutien d'une unité alliée ne pourront effectuer ce type de mouvement. Noter que même les morts-vivants ne sont pas immunisés.

## SORT DES CHAMANES ORQUES

### Nuée des ténèbres 5+ pour lancer, portée 18ps, pas de LdV requise

Ce sort génère trois attaques de tir qui sont résolues normalement. Ce sort peut générer des tests de panique comme pour un tir ordinaire. Il peut également être lancé sur une unité au combat, dans ce cas les pertes compteront alors dans le résultat de combat pour la phase de combat du tour en cours.

### Mot de Pouvoir 5+ pour lancer, portée 18ps, pas de LdV requise

Le sort peut être lancé sur n'importe quelle unité amie à portée. Le sort ne peut affecter qu'une seule unité à la fois. L'unité peut être déplacée d'un mouvement comme si elle avait reçu un ordre. Les commandants et personnages intégrés à l'unité ne peuvent la suivre et devront rester sur place.

### Coup de fouet de Sauron 5+ pour lancer, portée 18ps, pas LdV requise, cible une unité amie engagée

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au combat. Le sort prend effet pour la phase de combat de ce tour. L'unité ciblée ajoutera +3 à ses valeurs de Choc et Mêlée.

