

Le royaume forestier de Lothlorien - HCF

Fin du IIIème Age

Repère : Celeborn, Galadriel.

RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 50%+	Au moins les 1/2 des unités doivent être de l'infanterie.
Cavalerie jusqu'à 20%	Pas plus de 1/5 des unités peuvent être de la cavalerie
Spéciales jusqu'à 33%	Pas plus de 1/3 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
Celeborn, roi de Lothlorien	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 10, Général, 1/armée.	80
Noble	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9.	35
Héro	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
Galadriel, dame protectrice de Lorien	Perso. indé. (U)	0	-	-	-	-	Cd:+1, Seigneur sorcier, 1/armée.	25
Gandalf, le gris	Perso. indé. (U)	+2	-	-	-	-	Cd:+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
Destrier	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5
Gripoil (Gandalf)	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (36")	10
Garde de la cour (Celeborn)							<i>Elfe (Noldor)</i>	
- Lance & bouclier	Inf. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Sans peur, Tenace, Puissant (1), Ucom.	57
Chevalier de la cour (Celeborn)							<i>Elfe (Noldor)</i>	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cav. lourde (S)	10/7	3/0	-	4+	6	Sans peur, Tenace, Puissant (1), Ucom.	88

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Guerriers galadhrims							<i>Elfe (Nandor)</i>	
- Lance courte et arme de jet	Inf. légère (S)	6	3	-	5+	6	M (7,5"), Tireur d'élite.	36
- Arc	Inf. légère (S)	5	3	3	6+	6	M (7,5"), Tireur d'élite.	41
- Arc court	Tirailleurs (M)	3	2	2	-	4	M (7,5"), Tireur d'élite.	21
Guerriers elfes							<i>Elfe (Sindar)</i>	
- Arme de base & bouclier	Inf. moyenne (S)	7	3	-	5+	6		34
- Lance & bouclier	Inf. moyenne (S)	7	3/0	-	5+	6		34
- Arc long	Inf. moyenne (S)	6	3	3	5+	6		40

CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Cavalier sylvestre							<i>Destrier & Elfe (Nandor)</i>	
- Arc	Cav. légère (S)	6/4	3	3	6+	6	Tir & Fuite, Oeil d'aigle.	66
- Arc	Cav. éclaireur (M)	4/2	2	2	-	4	Tir & Fuite, Oeil d'aigle.	40
Chevalier sindar							<i>Destrier & Elfe (Sindar)</i>	
- Lance courte, javalot & bouclier.	Cav. moyenne (S)	9/6	3	-	5+	6		55

SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Guerriers Haut-elfes							<i>Elfe (Noldor)</i>	
- Arme de base, javalot et bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Sans peur, Tenace.	50
- Lance et bouclier	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	4+	6	Sans peur, Tenace.	50
- Arc long	Inf. lourde (S)	7	3	3	5+	6	Sans peur, Tenace.	53
Chevaliers Haut-elfes							<i>Destrier & Elfe (Noldor)</i>	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cav. lourde (S)	10/7	3/0	-	4+	6	Sans peur, Tenace.	82
Ranger de lothlorien							<i>Elfe (Nandor)</i>	
- Arc	Inf. légère (M)	4	2	2	6+	4	M (7,5"), Tireur d'élite, Oeil d'aigle, Renfort.	31
Grand aigle							<i>Monstre</i>	
- Bec et griffe	Vol. léger (S)	4	2	-	6+	6	Désengagement.	38

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

RÈGLE D'ARMÉE

Galadriel

Elle possède un des anneaux de pouvoirs, Narya (l'eau), elle et l'unité qu'elle a rejoint sont immunisés à tout sort basé sur l'eau. Galadriel ne prend pas elle-même le commandement de ses troupes mais sa présence inspire ses capitaines. Elle peut rejoindre un capitaine et lui faire bénéficier d'un bonus de +1 au commandement (jusqu'à un maximum de 10).

Gandalf

Il possède un des anneaux de pouvoirs, Narya (le feu), lui et l'unité qu'il a rejoint sont immunisés à tout sort basé sur le feu. Gandalf ne prend pas lui-même le commandement des troupes mais ses conseils précieux peuvent aider les capitaines. Il peut rejoindre un capitaine et lui faire bénéficier d'un bonus de +1 au commandement (jusqu'à un maximum de 10). Il est également armé de Glamdring, quand il confère des attaques à son unité, résolvez les deux attaques de Glamdring à part. Si elles touchent, elles n'autorisent aucune sauvegarde de moral.

SORTS DE DE GALADRIEL

Lumière d'Anor 4+ pour lancer, rayon de 18ps, pas de LdV requise, cible toute les unités amies

Toutes les unités et les personnages inclus dans des unités affectées ont un bonus de +1 à leurs valeurs de choc et mêlée. Le sort prendra effet uniquement pour la prochaine phase de combat du tour où il est lancé.

Mot de Pouvoir 4+ 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 doivent la suivre.

Flamme d'Anor 4+ pour lancer, portée 18ps, pas LdV requise, cible une unité amie

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. Les commandants présents dans l'unité ciblée bénéficieront d'un bonus de +1 à ces mêmes valeurs.

Eclat d'Anor 4+ pour lancer, rayon de 18ps, pas de LdV requise, cible toute les unités amies

Toutes les unités et les personnages inclus dans des unités affectées ont un bonus de +1 à leurs valeurs de choc et mêlée. Le sort prendra effet uniquement pour la prochaine phase de combat du tour où il est lancé.

