

Royaume du Rohan - HCF

Fin du IIIème Age

Repère : Theoden, Theodred, Eomer, Eowyn, Grimbald

RESTRICTION DES DIVISIONS

Cavalerie 50%+	Au moins les 1/2 des unités doivent être de la cavalerie.
Cavalerie lourde 50%+	Au moins les 1/2 des unités doivent être de la cavalerie moyenne ou lourde.
Infanterie jusqu'à 33%	Pas plus de 1/3 des unités peuvent être de l'infanterie.
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
Theodred	Capitaine (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9, Général, 1/armée	35
Maréchal de la marche	Capitaine (U)	+2	-	-	-	-	Cd: 8.	10
Capitaine de l'Eorl	Capitaine (U)	+1	-	-	-	-	Cd: 7.	-

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 Meduseld (Theodred)							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Lance de cavalerie & bouclier	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Élite (4+), Aguerri, Ucom.	72

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Ceorl							Homme (Rochir)	
- Lance courte, bouclier & Javelot	Inf. moyenne (H)	10/6	4	-	-	8	Levée (5+), Milice & Conscrit	24
- Arc	Inf. moyenne (S)	5	3	3	-	6	Levée (5+), Milice & Conscrit	18
Guerrier du Rohan							Homme (Rochir)	
- Arme de base & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6	Levée (4+)	29
- Arc	Inf. légère (M)	3	2	2	6+	6	Levée (4+)	22

CAVALERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Éclaireur du Rohan							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Arc	Cav. éclaireur (M)	4/2	2	2	6+	4	Tir & Fuite, Désengagement	37
Ceorl monté du Rohan							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Lance courte, bouclier & javelot	Cav. moyenne (S)	7/5	3	-	6+	6	Levée (5+), Milice & Conscrit.	24
- Arc	Cav. moyenne (S)	7/5	3	3	-	6	Levée (5+), Milice & Conscrit	27
Cavalier du Rohan							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Arme de base, arc & Bouclier	Cav. moyenne (S)	8/6	3	3	5+	6		64

SPÉCIALES

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Garde de Meduseld							Homme (Rochir)	
- Lance & Bouclier	Inf. lourde (M)	6	3/0	-	4+	4	Élite (4+), Aguerri, Phalange (2).	45
Chevalier de meduseld							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Lance de cavalerie & Bouclier	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Élite (4+), Aguerri.	70
Chevalier de la maison du roi							Destrier (Riddermark) & Homme (Rochir)	
- Lance de cavalerie & Bouclier	Cav. lourde (S)	9/6	3/0	-	4+	6	Élite (4+), Guerriers émérites (2), Sans peur, 1/Armée	82
Garnison de For-le-cor							Homme (Rochir)	
- Arme de base, javelot & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	2	-	5+	6	Aguerri, Puissant (1)	37

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