

## La Horde de dun Scaith

Éléments interdits : lumière

La Horde de Dun-Scaith a accès aux tactiques de combat de la Hyène et du Cerf, mais ne peut en appliquer les effets que par le biais des combattants des peuples respectifs desquels sont issus ces tactiques de combat.

Règles de composition d'une armée de la horde de Dun-Scaith :

- La Horde de Dun-Scaith est une armée composée de Cerfs et de Hyènes, à raison de un tiers minimum de chaque peuple en VAL.
- 
- Seuls des combattants élémentaires, immortels, du Cerf, ou de la Hyène peuvent être intégrés à une armée de la horde de Dun-Scaith.
- Les combattants de valeur inférieur à 20 sont proscrits.
- Le solo/mercenaire est indisponible en Dun-Scaith. De plus, même les mercenaires du Cerf et de la Hyène ne peuvent être intégrés à une armée de Dun-Scaith.
- Un des peuples parmi Hyène et Cerf doit être majoritaire en VAL, et le commandeur initial doit être issu du peuple majoritaire.
  - > Lorsque la Hyène est majoritaire, les Cerfs bénéficient de +1 en COU (et en PEU pour les effrayants) et cri de guerre/(COU-2).
  - > Lorsque le Cerf est majoritaire, les Hyènes bénéficient de +1 en FOR.
- Le commandeur ne peut être que Ranghor ou Tyramon. S'il est éliminé ou passe en déroute et que Tyramon ou Ranghor est en jeu, c'est ce dernier qui devient automatiquement le nouveau commandeur.
- Règles spécifiques à la Horde de Dun-Scaith : Les combattants de Dun-Scaith ne peuvent pas se désengager. Leurs adversaires qui tentent un désengagement alors qu'ils sont contact d'un combattant de Dun-Scaith subissent -2 en INI/FOR pour les défis de désengagement.

Tactiques de combat de Dun-Scaith:

### **Festin 3PT**

Cette tactique doit être déclarée juste avant la détermination du séparateur de la mêlée. Si le combattant adverse ciblé est au contact d'une PUI totale de cerfs amis strictement supérieure au double de la sienne, ce combattant subit une attaque immédiate de la part de chaque combattant de Dun-Scaith ami à son contact. Ces attaques peuvent être défendues par la cible. Pour chaque attaque ou défense ainsi résolue, 1 dé de combat sera retiré au combattant correspondant lors de son prochain combat ce tour-ci. Ceci n'est pas un combat, et donc aucun effet utilisable pendant un combat ne peut y être utilisé.

### **Rage de la Bête 2 PT**

Se déclare juste avant la résolution d'un combat.

Le combattant de Dun-Scaith ami doit être en PUI strictement inférieure.

Il doit répartir tous ses dés en attaque et bénéficie de Féroce.

## Troupes

---

### *Troupes de rang 1*

Pour chaque maître des carnages présent, jusqu'à 2 cartes de mânes de la Hyène peuvent être incluses dans l'armée (en en payant la VAL bien entendu).

Mâne de la Hyène, 1, Zombie, 35PA

15 3 5/10 3/8 - 7/5 - mort-vivant, régénération/5

**Spécial :** Un mâne de la hyène présent dans la zone de contrôle d'au moins un maître des carnages amis de Dun-Scaith diminue de 2 points sa valeur de régénération.

---

### *Troupes de rang 2*

Karnagh de la horde, 2, 30PA

12,5 4 5/8 4/6 - 7 3 intimidation/DEF, dur à cuir, possédé

Louve funeste, 2, 35PA

17,5 5 5/7 5/6 - 6/4 2 contre-attaque, tueur né

## Incarnés

---

---

### *Incarnés de rang 2*

Ranghor, 2, Carnassier, 110PA

15 6 6/10 6/12 - 9/7 5 commandement, possédé, tueur né

---

### *Incarnés Mystiques de rang 2*

Tyramon, 2, Formor, mystique-guerrier 125PA

12,5 5 5/10 5/9 - 8/6 5 commandement, furie guerrière, régénération/4, dur à cuir, arme formor, armure formor, magicien (5/ténèbres, feu/supplices, typhonisme)

**aura des puissants (5) :** Augmente la capacité de la réserve de mana de Tyramon de 2 points, et lui confère récupération/1

**aura de négation (5) :** Tyramon lit ses tests de contre-magie deux colonnes plus à droite et ceux qui tentent de le contrer lisent leur tests de contre-magie deux colonnes plus à gauche dans le TRUC.