



**Am'n Ayassarr,  
Ifrit Pyritin**



Taille 3  
Feinte  
Effrayant (15)  
Nécrose alchimique  
Explosion Alchimique \*



**Am'n Ayassarr,  
Ifrit Pyritin (non vivant)** 53pt

**Feinte**  
Une figurine dotée de cette compétence peut, après que les deux adversaires aient révélés leur CC, échanger sa CC par "Inactif".

**Effrayant (15)**  
Une figurine chargée ou engagée par l'Ifrit ou qui tente de le charger ou de l'engager doit effectuer un jet d'Esprit d'une difficulté de 15. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec l'Ifrit, elle subira un dé de malus à tous ses jets. Le test est à effectuer chaque fois qu'une figurine se trouve dans le cas décrit précédemment. Les effets de cette compétence sont cumulatifs.

**Nécrose alchimique**  
A la fin de chaque tour, l'Ifrit subit 1 DOM. Lors de son activation, s'il est en contact d'un alchimiste, il peut dépenser 1 PA afin de supprimer 2 Pierres Alchimiques de la réserve de l'alchimiste et il se soigne de 2 cases de blessure. Tout alchimiste présent sur la table doit dépenser 1 composant supplémentaire pour préparer ses Formules.

**Explosion alchimique \***  
L'ifrit inflige 2 DOM à toutes les figurines jusqu'à 2 pouces de lui et 1 DOM à toutes les figurines de 2 à 4 pouces de lui. Il doit posséder une ligne de vue sur les figurines à portée. Cette capacité n'annule pas les effets de la compétence Coriace.



**Hakan Ibn Suleman,  
le Borgne**



Taille 2  
Coriace/1  
Scorpion (2/25)  
Perce Armure (Tir)  
Borgne  
Encombrant  
Evadés



**Hakan Ibn Suleman,  
le Borgne** 45pt

**Coriace/1**  
Dès qu'il subit des Dommages lors d'un jet de combat ou de tir, il peut réduire de 1 la valeur des Dommages infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les Dommages infligés directement sans jet de dés.

**Perce Armure (Tir)**  
Lorsque Hakan effectue des jets de DOM au tir, il ne tient pas compte des effets de la compétence « Coriace ».

**Borgne**  
Hakan ne peut avoir qu'un dé rouge pour le bonus de visée.

**Encombrant**  
Hakan ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour utiliser son scorpion.

**Evadés**  
Les évadés ignorent la compétence «immunité diplomatique».

**Bagnards de la Dent**

Taille 2  
Evadés

**Bagnards de la Dent (2)**

**20pt**

**Evadés**

Les évadés ignorent la compétence «immunité diplomatique».

Trois cycles ! Ils avaient été enfermés durant trois cycles et n'avaient dû leur survie qu'au fait qu'ils avaient plu à Hakan. Ils étaient vicieux et impitoyables, de véritables boules de haine lâchées dans l'arène du pénitencier pour le plaisir de leur maître.

Aujourd'hui, ils erraient enfin librement dans les califats. Mais ils avaient toujours autant de haine à exprimer...

**Ecorcheuse Khalid**

Taille 2  
Coupe Tendon  
Enchaînement  
Evadés

**Ecorcheuses Khalid (2)**

**26pt**

**Coupe Tendon**

Lorsque l'écorcheuse combat, si elle bénéficie de dés de bonus sur son jet de Com, elle en bénéficie aussi lors de son enchaînement.

**Enchaînement**

Chaque fois qu'une figurine possédant cette compétence réussit une attaque, qu'elle ait infligé des DOM ou pas, elle peut immédiatement tenter gratuitement une seconde attaque contre le même adversaire.

Pour le second jet de combat, la figurine lira le résultat de DOM décalé d'une colonne à gauche dans le tableau.

Son adversaire ne peut pas dépenser de PA pour obtenir une CC. Une figurine dotée de cette compétence ne peut obtenir qu'une seule attaque supplémentaire par attaque réussie.

**Evadés**

Les évadés ignorent la compétence «immunité diplomatique».

**Etrangleur Suleman**

Taille 2  
Chânes  
Evadés

**Etrangleur Suleman (2)**

**33pt**

**Chânes**

Une fois par tour pendant son activation, l'étrangleur peut gratuitement capturer une figurine ennemie visible de taille 1 ou 2 jusqu'à 4 pouces de lui. Il effectue un jet de COM. Si c'est une réussite, la figurine capturée est déplacée de 4 pouces maximum par le plus court chemin en contournant les obstacles pour être placée au contact de l'étrangleur et elle perd IPA. Elle n'entre pas au contact d'autres figurines et n'effectue pas de test de désengagement si elle était en combat. Les deux figurines sont désormais en combat. Si le jet est un échec ou si la figurine ne peut pas être amenée au contact de l'étrangleur par un mouvement de 4 pouces, la capture échoue.

**Evadés**

Les évadés ignorent la compétence «immunité diplomatique».