

# Activation République Khalimane

## HEROS

### Cheikh Araoui Ibn Khalid

Blanc : 1-2 (T16) / 3 (T17) / 4-5 (S32) / 6 (S33)

Jaune : 1 (T16) / 2-3 (T17) / 4 (S32) / 5 (S33)

Rouge : 1-3 (T20) / 2 (S33) / 4 (S32)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (inactif) / 5-6 (normale)

Jaune : 1-4 (inactif) / 2-3-5 (normale)

Rouge : 1-2-4 (inactif) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier le jet en blanc pour l'initiative*

*\* Ne pas oublier l'immunité diplomatique tant qu'il n'a pas combattu ou tiré*

*\* Ne pas oublier tireur émérite deux fois par tour*

### Kabircheikh Hakim Ibn Khalid

Blanc : 1-2 (S32) / 3-4 (S33) / 5-6 (S36)

Jaune : 1-2 (S32) / 3 (S33) / 4 (S35) / 5 (S36)

Rouge : 1-3 (S32) / 2 (S33) / 4 (S35)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (inactif)

Jaune : 1-2-3-4-5 (inactif)

Rouge : 1-2-3-4 (inactif)

*\* Ne pas oublier la furtivité*

*\* Ne pas oublier l'immunité diplomatique*

*\* Ne pas oublier pacifiste*

### Dahlia Ibn Malikh

Blanc : 1-2 (C1) / 3 (C3) / 4 (C7) / 5 (C6) / 6 (S31)

Jaune : 1-2 (C1) / 3-5 (S32) / 4 (C7)

Rouge : 1-2 (C1) / 3 (C7) / 4 (S32)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (normale) / 5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-4 (normale) / 3-5 (brutale)

Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier le jet en blanc pour l'initiative*

*\* Ne pas oublier le sans peur*

*\* Ne pas oublier volonté supérieure*

### Ibrahim Ibn Suleman

Blanc : 1-2-3 (C5) / 4-5-6 (C6)

Jaune : 1-2-3 (C1) / 4 (C5) / 5 (C6)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (C5)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-3 (normale) / 4-5 (brutale)

Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

*\* Lorsqu'il est en combat avec une figurine qui ne possède pas l'allonge, il utilise systématiquement la CC brutale*

*\* Ne pas oublier l'enchaînement*

*\* Ne pas oublier le sans peur*

*\* Ne pas utiliser le coup brutal*

## Iecha Bint Sorhna

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (A26)

Jaune : 1-2-3 (A26) / 4 (A29) / 5 (S32)

Rouge : 1-2 (A29) / 3 (S32) / 4 (S35)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (normale) / 5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-4 (normale) / 3-5 (brutale)

Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier feinte*

*\* Ne pas oublier clairvoyante*

*\* Lorsqu'elle possède le Cimeterre Alchimique, son activation devient C1*

## Abdelan Ibn Malikh

Blanc : 1 (A25) / 2-3 (A26) / 4-5-6 (S32)

Jaune : 1-2-4 (A30) / 3 (S32) / 5 (S35)

Rouge : 1-3 (S32) / 2-4 (S33)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (inactif) / 5-6 (normale)

Jaune : 1-2-4 (inactif) / 3-5 (normale)

Rouge : 1-2-4 (inactif) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier l'inspiration chaotique*

## ALCHIMISTES

### Oracle Sorhna

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (A26)

Jaune : 1-2-4 (A26) / 3 (S32) / 5 (A29)

Rouge : 1-2-3 (S32) / 4 (A29)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (inactif)

Jaune : 1-2-3-4-5 (inactif)

Rouge : 1-2-3-4 (inactif)

*\* Ne pas oublier la prescience*

### Evocatrice Sorhna

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (A28)

Jaune : 1-2-4 (A25) / 3 (S32) / 5 (S35)

Rouge : 1-2-3 (A25) / 4 (S32)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (inactif) / 5-6 (normale)

Jaune : 1-2-3-5 (inactif) / 4 (normale)

Rouge : 1-2-3-4 (inactif)

*\* Ne pas oublier qu'elle est Alchimiste du Cercle Intérieur*

## TROUPES

### Jaraya

Blanc : 1-2-3-4 (C1) / 5-6 (S31)

Jaune : 1-2-3-4 (C1) / 5 (S31)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (S31)

#### Combat

Blanc : 1-2-3 (normale) / 4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-3-5 (normale) / 4 (brutale)

Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

## Méhariste

Blanc : 1-2-3-4 (S34) / 5-6 (S31)

Jaune : 1-2-3 (S34) / 4 (S35) / 5 (S32)

Rouge : 1-2-3 (S32) / 4 (S33)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (inactif) / 4-5 (normale)

Jaune : 1-2-3-5 (inactif) / 4 (normale)

Rouge : 1-2-4 (inactif) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier feinte*

## Gardien Ermadhi

Blanc : 1-2-3-4 (C1) / 5-6 (S31)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (S31)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (S31)

#### Combat

Blanc : 1-2-3 (normale) / 4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-3-5 (normale) / 4 (brutale)

Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

*\* Ne pas oublier frappe préventive*

*\* Ne pas oublier Garde*

*\* Lorsqu'il est en combat avec une figurine qui ne possède pas l'allonge, il utilise systématiquement la CC brutale*

## Tuareg

Blanc : 1-2-3 (T12) / 4-5 (T20) / 6 (T14)

Jaune : 1-2-3-5 (T20) / 4 (T14)

Rouge : 1-2-3-4 (T20)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (inactif)

Jaune : 1-2-3-4-5 (inactif)

Rouge : 1-2-3-4 (inactif)

*\* Ne pas oublier Furtivité*

*\* Ne pas oublier Pisteur*

*\* Ne pas oublier le tir de réaction s'il se fait charger ou tirer dessus*

## Ghulam

Blanc : 1-2-3 (C1) / 4-5 (C6) / 6 (C5)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (C6)

Rouge : 1-2-3-4 (C1)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-3 (normale) / 4-5 (brutale)

Rouge : 1-2-3 (rapide) / 4 (normale)

*\* Lorsqu'il est en combat avec une figurine qui ne possède pas l'allonge, il utilise systématiquement la CC brutale*

## Belluaire Malikh

Blanc : 1-2-3 (C1) / 4-5 (C18) / 6 (C19)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (S32)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (S32)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4 (brutale) / 5-6 (parade)

Jaune : 1-2-3 (normale) / 4-5 (parade)

Rouge : 1-2-3 (parade) / 4 (rapide)

*\* Ne pas oublier le Sans Faille lors d'une parade*

*\* Ne pas oublier Dresseur si des khergars sont joués. Les khergars seront systématiquement joués après le Dresseur à partir du 2ème tour.*

## Khergars du sert

Blanc : 1-2-3-4-5 (C1) / 6 (C6 ou C5)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (C6 ou C5)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (C6 ou C5)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2 (normale) / 3-4-5 (brutale)

Rouge : 1-2-3 (rapide) / 4 (normale)

*\* Ne pas oublier Animal Sauvage.*

*\* Ne pas oublier Esprit de Meute.*

*\* Ne pas oublier Enchaînement.*

*\* Si plus de 2 khergars sont recrutés, ils choisiront la même cible.*

## Der'wish Khalid

Blanc : 1-2-3 (C5) / 4-5-6 (C6)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (C6)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (C6)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2 (normale) / 3-4-5 (brutale)

Rouge : 1-2-3 (rapide) / 4 (normale)

*\* Ne pas oublier Enchaînement et Danse Mortelle*

## Ifrit'Qaniss Suleman

Blanc : 1-2-3 (C11 ou C5) / 4-5-6 (C6 ou C5)

Jaune : 1-2-3-5 (C11) / 4 (C6 ou C5)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (C6 ou C5)

#### Combat

Blanc : 1-2 (normale) / 3-4-5-6 (brutale)

Jaune : 1-2-3-5 (normale) / 4 (brutale)

Rouge : 1-2-3 (normale) / 4 (rapide)

*\* Ne pas oublier Sans Peur*

*\* Ne pas oublier Expert Rapide et Normale*

*\* Ne pas oublier Chasseur d'Ifrit et Perce-Armure (Combat)*

## Djinn Mahritin

Blanc : 1-2-3 (C5 ou C6) / 4-5-6 (C6 ou C5)

Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (C6 ou C5)

Rouge : 1-2-3 (C1) / 4 (C6 ou C5)

#### Combat

Blanc : 1-2-3-4 (brutale) / 5 (norm.) / 6 (parade)

Jaune : 1-2-3 (parade) / 4 (norm.) / 5 (brutale)

Rouge : 1-2-3 (parade) / 4 (rapide)

*\* Ne pas oublier Effrayant*

*\* Ne pas oublier Sans Faille en cas de Parade*

*\* Ne pas oublier le clin Alchimique et l'Onde Rugissante à chaque tour*