

Nom	#	pts	PA	△	▽	▲	▼	MVMT	TAI	Compétences, ligne de vie	Tableau de dégats
Am'n Ayassarr, Ifrit Pyritin	I	53	4	8	4	7	10	5/7/12	3	Feinte Effrayant (15) Nécrose Alchimique *Explosion Alchimique ▽△▽△▽△▽△▽△▽△	 3 3 4* 4* 5 6
Hakan Ibn Suleman, le Borgne	I	45	4	9	3	5	9	4/6/-	2	Coriace I Scorpion (2/25) Perce-Armure (Tir) Borgne Encombrant Evadés △▽△▽△▽△▽△▽△	 2 3 4 4 5 5 3 4 4 5 5 7
Bagnards de la Dent	I	20	2	6	4	3	II	5/7/12	2	Evadés △▽△▽△▽△▽△▽△	 2 3 3 4 4 5
Ecorcheuses Khalid	I	26	2	7	5	5	12	5/7/12	2	Coupe Tendon Enchaînement Evadés ▽△▽△▽△▽△▽△	 1 2 2 3 3 4
Etrangleur Suleman	I	33	3	6	4	4	10	5/7/12	2	Chânes Evadés △▽△▽△▽△▽△▽△	 3 3 3 4 5 6

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 p de lui et 1 DOM à toutes les figurines de 2 à 4 p 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.

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.

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.

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".