

NAZIR IBN HAMID IBN HAJJAD
Émir 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD 3
5

Unique

- *Oficial
- *Masculino
- *Humano
- *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES

- *Carisma
- *Sanador 5
- *Lider
- *Tenaz
- *Experto

38

TARIK IBN MALIK IBN RUSHD
Príncipe 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD 4

Unique

- *Oficial
- *Masculino
- *Humano
- *Sunita (musulmán)
- *Mentalista

HABILIDADES ESPECIALES

- *Carisma
- *Ataque rápido
- *Contraataque
- (defensa)
- *Desplazamiento
- *Maestro de armas 2
- errático
- *Escurridizo

70

AIGLE DE CHASSE
1635



DPT 8
DEF 6
FOI 2
CMD -

Associe
[Tarik Ibn Malik Ibn Rushd]


- *Animal
- *Independiente
- *Asexual
- *Mentalista
- *Incrédulo

HABILIDADES ESPECIALES

- *Inofensivo
- *Insumiso
- *Escurridizo
- *Invulnerable
- *Insignificante
- *Levitación

0

CHAMS AL MAJID Djinn
1635



DPT 6
DEF 5
FOI 3
CMD -

Unique

- *Independiente
- *Musulmán
- *Genio
- *Mentalista
- *Asexual

HABILIDADES ESPECIALES

- *Intangible

25

NAZIR IBN HAMID IBN HAJJAD
Émir 1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 5 3 0 16 3 5

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

ARMAS

Cimitarra pesada
Trinchante

Toques	Daños
1	3
2	5
3	3 + Aturdido
4	9
5	11

ÓRDENES

In Cha' Alá

Activo - 3 CMD permanentes - Único
Los aliados de Nazir (a excepción de sí mismo) obtienen +2 Def (max 6) durante el próximo ataque sufrido por cada uno de los combatientes afectados. Este bonus no sirve para un disparo o una explosión.

Vae Soli
Vae Victis

TARIK IBN MALIK IBN RUSHD
Príncipe 1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 7 4 2 12 2 4

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS

Cimitarra encantada
Trinchante

Toques	Daños
1	3
2	4
3	6+ Aturdido
4	8+ Dolor
5	10

ÓRDENES

Golpe crítico

Pasivo - 2 CMD permanentes
Esta orden debe usarse al inicio de un combate. Un adversario atrapado por Tarik posee una DEF 3 (no modificable) hasta el final del turno.

La sangre de un rey

Si el oficial enemigo ha muerto estando en contacto con Tarik y éste sobrevive al turno en curso, Tarik gana la partida sean cuales sean las condiciones de victoria del escenario.

Segundo soplo

1 CMD
Cuando Tarik acaba de matar a un adversario recupera una cantidad de PV igual al valor de CBT de su víctima.

Vae Soli
Vae Victis

AIGLE DE CHASSE
1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- - 6 0 2 - -

PUNTOS DE VIDA

1 2

AURAS

Aura de distracción

Temporal - pasivo - 3" radio - Residual
Los combatientes afectados no pueden dar ni recibir órdenes.
Tarik es inmune a este efecto.

CHAMS AL MAJID Djinn
1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 5 0 12 3 -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

AURAS

Aura de inspiración

Temporal - Activo - 4" radio - Residual - Musulmanes
Los combatientes musulmanes obtienen +1 CBT

Aura de protección

Permanente - 4" radio - Musulmanes
Ningún combatiente musulmán puede ser el blanco de un disparo. Un combatiente que use un arma que produzca explosiones no puede tomar como blanco un punto situado dentro de la zona afectada por el aura de protección. Esta aura no protege de las armas con efecto soplo.

Aura de celeridad

Temporal - Activo - 4" radio - Instantáneo - Musulmanes
Los combatientes musulmanes reciben un bonus de +3 a su distancia total de desplazamiento. Un combatiente sólo puede ser afectado por esta aura una vez por turno.

COMBATTANT SANCTIFIÉ 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Ataque combinado *Talento innato

COMBATTANT SANCTIFIÉ 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Ataque combinado *Talento innato

COMBATTANT SANCTIFIÉ 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Ataque combinado *Talento innato

COMBATTANT SANCTIFIÉ 1635



DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Ataque combinado *Talento innato

COMBATTANT SANCTIFIÉ

TIR - CBT 3 DEF 3 PR 3 PV 5 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

ARMAS

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

COMBATTANT SANCTIFIÉ

TIR - CBT 3 DEF 3 PR 3 PV 5 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

ARMAS

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

COMBATTANT SANCTIFIÉ

TIR - CBT 3 DEF 3 PR 3 PV 5 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

ARMAS

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

COMBATTANT SANCTIFIÉ

TIR - CBT 3 DEF 3 PR 3 PV 5 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

ARMAS

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

PANTHÈRE DE CHASSE 1635

DPT 7
DEF 6
FOI 5
CMD -

Límite 2

*Soldado *Asexual
*Animal *Incrédulo

HABILIDADES ESPECIALES

*Todoterreno *Insignificante
*Ataque sorpresa *Interceptar 6
*Evasivo

16

HASHISHIN 1635

DPT 5
DEF 4
FOI 5
CMD 3

Límite 3

*Independiente *Masculino
*Humano *Chiita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES

*Todoterreno *Fanático
*Discreción 4 *Escurridizo
*Insignificante

28

PILIER DE LA FOI 1635

DPT 4
DEF 3
FOI 4
CMD 3

Límite 2

*Independiente *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES

*Guardaespaldas *Feroz

27

PILIER DE LA FOI 1635

DPT 4
DEF 3
FOI 4
CMD 3

Límite 3

*Independiente *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES

*Atracción 3 *Feroz
*Guardaespaldas

22

PANTHÈRE DE CHASSE 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

- 5 5 1 8 - -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8

ARMAS

Garras
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	4 + Ralentizado
4	1 + Derribado
5	2 + Inmovilizado

HASHISHIN 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

3 6 5 0 12 3 -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS

Dagas arrojadas
Perforante
Alcance 4
Munición 2
Alcance limitado 3

Toques	Daños
1	2
2	4
3	4
4	5
5	6

Cimitarra
Trinchante
Golpes penetrantes 2

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

ÓRDENES

Marcha por las sombras
Pasivo - 1 CMD permanentes
El hashishin debe estar libre para usar esta orden. Se desplaza inmediatamente un máximo de 10" de su posición actual, sin tener en cuenta el terreno ni los combatientes. Y su desplazamiento debe finalizar en un terreno despejado y fuera de zonas de control enemigas. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por activación.

PILIER DE LA FOI 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

- 5 4 2 10 3 1

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ARMAS

Alabarda y cimitarra
Perforante
Trinchante
Alargar 2
Primer golpe

Toques	Daños
1	3
2	5
3	6
4	8
5	10

ÓRDENES

Armadura divina
Pasivo - 2 CMD permanentes - Único
El pilar obtiene +1 DEF y +1 PR hasta el final de la partida.

PILIER DE LA FOI 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

2 5 4 3 10 3 1

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ARMAS

Puñales arrojados
Perforante
Alcance 4
Munición 2
Alcance limitado 3

Toques	Daños
1	2
2	4
3	4
4	5
5	6

Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

ÓRDENES

Fuerza divina
Pasivo - 1 CMD permanentes - Único
El pilar obtiene +1 TIR, +1 CBT y +1 Fe hasta el final de la partida.

ALCHIMISTE 1635



DPT 3
DEF 3
FOI 1
CMD 1

Limité 2

*Independiente *Sunita
*Humano (musulmán)
*Masculino *Mentalista

HABILIDADES ESPECIALES
*Inmune (veneno) *Maestro de armas 2
*Inofensivo

24

LANCIER 1635



DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD 1

Limité 3

*Independiente *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Combate defensivo *Maestro de armas
*Furioso *Protector

25

CHASSEUR BERBÈRE 1635



DPT 5
DEF 3
FOI 2
CMD -

Limité 12

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Todoterreno *Disparo en movimiento
*Explorador

12

CHASSEUR BERBÈRE 1635



DPT 5
DEF 3
FOI 2
CMD -

Limité 12

*Soldado *Masculino
*Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Todoterreno *Disparo en movimiento
*Explorador

12

ALCHIMISTE 1635

TIR 3 **CBT** - **DEF** 3 **PR** 0 **PV** 9 **FOI** 1 **CMD** 1

PUNTOS DE VIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS **DAÑOS**

Granadas incendiarias Explosión
Alcance 3 (Consumido {fuego·3/2})
Alcance limitado 3

ORDENES

Granada de coraje
Activo
El alquimista puede crear una zona de 2" de radio cuyo centro se encuentra en su línea de visión y a un máximo de 6" de distancia. Todos los combatientes que se encuentren allí deben realizar una acción de Carga o Asalto durante su próxima activación. Si un combatiente no puede realizar ninguna de las dos acciones puede actuar con normalidad.

Granada de repulsión
Activo - Único
El alquimista puede crear una zona de 3" de radio cuyo centro se encuentra en su línea de visión y a un máximo de 6". Esta zona debe contener al menos a un combatiente aliado y a otro enemigo. El alquimista elige a un combatiente enemigo de dentro de la zona y lo desplaza a una distancia máxima de 10", sin tener en cuenta el terreno o los combatientes (pero a un terreno despejado y fuera de zonas de control enemigas). Luego, nuestro adversario hace lo mismo con uno de nuestros combatientes situados dentro de la zona.

AURAS

Nube de veneno
Permanente - 2" de radio
Durante cada fase de preparación, todos os combatientes sufren 3 puntos de daño (la PR no se tiene en cuenta). Estos daños son provocados por el veneno.

LANCIER 1635

TIR - **CBT** 5 **DEF** 4 **PR** 3 **PV** 12 **FOI** 2 **CMD** 1

PUNTOS DE VIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS

Lanza

Toques	Daños
1	2
2	4
3	6
4	9
5	11

ÓRDENES

Velocidad de antilope
Pasivo - 2 CMD
El lancero obtiene +1 DPT y +1 DEF (máximo 5) hasta el final del turno.

Dardo de escorpión
Pasivo - 1 CMD
El lancero obtiene +2 CBT hasta el final del turno. Esta orden no puede usarse más de 2 veces por activación.

Muro de cuchillas
Activo - 2 CMD
El lancero obtiene la habilidad especial Ataque sorpresa 3 y DEF 6 hasta el final del turno. Mientras está bajo los efectos de esta orden, el lancero no puede recibir otras órdenes y pierde el efecto de aquellas que lo afecten.

CHASSEUR BERBÈRE 1635

TIR 3 **CBT** 3 **DEF** 3 **PR** 1 **PV** 4 **FOI** 2 **CMD** -

PUNTOS DE VIDA 1 2 3 4

ARMAS

Jezeil

Toques	Daños
1	3
2	4
3	5
4	7
5	9

Sable

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

CHASSEUR BERBÈRE 1635

TIR 3 **CBT** 3 **DEF** 3 **PR** 1 **PV** 4 **FOI** 2 **CMD** -

PUNTOS DE VIDA 1 2 3 4

ARMAS

Jezeil

Toques	Daños
1	3
2	4
3	5
4	7
5	9

Sable

Toques	Daños
1	2
2	3
3	5
4	7
5	9

LAYLA BINT SURAYA BINT JAVAIRA
Princesse 1635

DPT: 6
DEF: 4
FOI: 2
CMD: 5

Unique

*Oficial *Sunita (musulmán)
*Humano *Infemalista 2/2
*Femenino

HABILIDADES ESPECIALES
*Carisma *Escurridizo
*Esquivar 2 *Veloz 3
*Huidizo *Experto

58

LAYLA BINT SURAYA BINT JAVAIRA
Princesse 1635

HECHIZOS
Rencon
Remanente
Mientras el lemur esté en juego, todos sus aliados en un radio de 3" obtienen la habilidad Enemigo jurado (todos los adversario) 2

Pies de plomo
Disipado
Afecta a un único combatiente en contacto con el lemur. El combatiente sufre una penalización de -1 DEF hasta el final de su próxima activación. Durante ésta no podrá desplazarse. Durante este tiempo no le permitirá desplazarse ninguna habilidad especial

Soplo de vida
Remanente
Mientras el lemur esté en juego, todos los combatientes en un radio de 3" obtienen la habilidad Regeneración 2 mientras estén dentro de

23

JAFAR AL EFRIT
Djinn malfaisant 1635

DPT: 6
DEF: 5
FOI: 3
CMD: -

Unique

*Independiente *Asexual
*Djinn *Musulmán

HABILIDADES ESPECIALES
*Inmune (fuego) *Regeneración 2
*Intangible *Rebote

23

FÂTINA
Hourí 1635

DPT: 5
DEF: 6
FOI: 3
CMD: 0

Unique

*Independiente *Femenino
*Hourí *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
*Carisma *Invulnerable

25

LAYLA BINT SURAYA BINT JAVAIRA
Princesse 1635

TIR: - CBT: 5 DEF: 4 PR: 0 PV: 12 FOI: 2 CMD: 5

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS
Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	2
2	3
4	7
5	9

ÓRDENES
Prueba de devoción
Activo - 3 CMD - Único
Un aliado activo de Layla, en un radio de 6", se considera que aún no ha sido activado. A partir de ahora se considera que está en espera. Esta orden no puede afectar a un oficial.

Gran estrategia
2 CMD permanentes - Único
Esta orden debe usarse durante la fase de preparación. Durante toda la fase de acción siguiente, Layla elige qué combatientes deben activarse y en qué orden lo hacen. Su adversario no puede usar la orden Vae Soli ni "pasar su turno" durante este turno. El oficial enemigo es inmune a este efecto y el jugador que lo controla puede activarlo en lugar de cualquier otra activación impuesta por la orden de Layla.

Vae Victis Vae Soli

RETA DORADO

FICHE DE SORTS

JAFAR AL EFRIT
Djinn malfaisant 1635

TIR: - CBT: 2 DEF: 5 PR: 0 PV: 12 FOI: 3 CMD: -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS
Puños llameantes
Fuego

Toques	Daños
1	1
2	2
3	5
4	8
5	10

ÓRDENES
Rabia contenida
Cada vez que un combatiente no insignificante muere, Jafar gana +1 CBT hasta el final de la partida (hasta un máximo de 10 CBT)

Torbellino mortal
Libre - 1 CMD
Cada vez que un combatiente sarraceno no Insignificante muere, Jafar puede hacer inmediatamente una acción de Carga. Asalto o Combate. Esto no impide se activado luego con normalidad. Si estaba en espera, permanece igual. Si ya había sido activado, también puede usar esta orden.

FÂTINA
Hourí 1635

TIR: - CBT: - DEF: 6 PR: 0 PV: 3 FOI: 3 CMD: 0

PUNTOS DE VIDA
1 2 3

ÓRDENES
Acogida de los creyentes
Fatina gana +1 CMD cada vez que un combatiente aliado no Insignificante muere en un radio de 10". Los puntos de mando ganados por Fatina se añaden inmediatamente a la reserva activa de su compañía.

Intervención divina
Libre - 3 CMD permanente
En un radio de 8", Fatina anula el ataque de un combatiente. Después del combate, el adversario de éste último efectúa su ataque (que se convierte en un ataque sin réplica). Esta orden no puede lanzarse contra un combatiente que haga un ataque contra ella.

DIBBUKİM 1635

©2008 Asmodee Éditions. Tous droits réservés.

DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
 *Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
 *Bersérker *Ataque rápido
 *Furioso (ataque)

16

DIBBUKİM 1635

©2008 Asmodee Éditions. Tous droits réservés.

DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
 *Humano *Sunita (musulmán)

HABILIDADES ESPECIALES
 *Bersérker *Ataque rápido
 *Furioso (ataque)

16

DIBBUKİM 1635

TIR - **CBT** 4 **DEF** 4 **PR** 1 **PV** 7 **FOI** 2 **CMD** -

PUNTOS DE VIDA
 1 2 3 4 5 6 7

ARMAS
Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	3
2	4
3	6
4	8
5	10

DIBBUKİM 1635

TIR - **CBT** 4 **DEF** 4 **PR** 1 **PV** 7 **FOI** 2 **CMD** -

PUNTOS DE VIDA
 1 2 3 4 5 6 7

ARMAS
Cimitarra
Trinchante

Toques	Daños
1	3
2	4
3	6
4	8
5	10