

Activation Triade de Jade

HEROS

Capitaine Lee Ping

Blanc : 1 (C1) / 2-3 (C5) / 4-5 (C6) / 6 (C8)
Jaune : 1 (S31) / 2 (S32) / 3-4 (C1) / 5 (C6)
Rouge : 1 (C7) / 2 (C9) / 3 (S32) / 4 (C1)

Combat

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

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

Capitaine Fu Nihao

Blanc : 1 (C1) / 2-3 (C5) / 4-5 (C6) / 6 (C8)
Jaune : 1 (S31) / 2 (S32) / 3-4 (C1) / 5 (C6)
Rouge : 1 (C7) / 2 (C9) / 3 (S32) / 4 (C1)

Combat

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

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

** Ne pas oublier que vous devez ployer toutes vos figurines en premier*

Xian Ling

Blanc : 1-2-3 (A26) / 4-5 (S31) / 6 (C1)
Jaune : 1-2 (A30) / 3-4 (S32) / 5 (S33)
Rouge : 1-3 (S31) / 2 (A30) / 4 (S32)

Combat

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

** Ne pas oublier l'acrobate avec bonus en blanc et jaune*

Feng Sao

Blanc : 1-2-3-4 (A25) / 5 (S31) / 6 (C1)
Jaune : 1-2-3 (A29) / 4 (S31) / 5 (C1)
Rouge : 1-3 (A29) / 2 (S31) / 4 (C1)

Combat

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

** Ne pas oublier Rapide comme l'éclair*

** Ne pas oublier le bonus pour le jet d'alchimie*

Chen Sze

Blanc : 1-2-3 (C5) / 4-5 (C6) / 6 (C1 ou C11)
Jaune : 1-2-3 (C1) / 4 (C5) / 5 (C6)
Rouge : 1-3 (C1) / 2 (C5) / 4 (C6)

Combat

Blanc : 1-2-3 (rapide) / 4-5-6 (normale)
Jaune : 1 (normale) / 2-3 (rapide) / 4-5 (parade)
Rouge : 1-3 (rapide) / 2-4 (parade)

** Ne pas oublier Bond, Furtivité (en partie et ploiement), Perce-Armure au combat*

** L'opportuniste est clenché lorsqu'elle est en jaune ou rouge et qu'une ombre ou un murmure vient de jouer*

ALCHIMISTES

Alchimiste de l'Ecole du Long Soupir

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (A26)
Jaune : 1-2-4 (A30) / 3 (A29) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (A30) / 3 (S31)

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 la maîtrise alchimique*

Alchimiste de l'Ecole du Soleil de Cristal

Blanc : 1-2-3 (A23) / 4-5-6 (A26)
Jaune : 1-2-4 (A30) / 3 (S31) / 5 (S32)
Rouge : 1-2-4 (A30) / 3 (S31)

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 le contrôle alchimique*

** Pour le souffle vengeur, il pense des pierres dès qu'une figurine amie peut bénéficier de la formule*

Disciple de l'Ecole du Soleil de Cristal

Blanc : 1-2-3-4-5-6 (A23)
Jaune : 1-2 (A23) / 3 (S31) / 4-5 (S32)
Rouge : 1-2-4 (S32) / 3 (S33)

Combat

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

** Ne pas oublier le pisteur*

** Au 1er tour, pour la formule légèreté du vent, c'est pisteur qui est choisi. A partir du 2ème tour, lancez 16 blanc pour connaître le type d'effet (1-3 pisteur / 4-6 réflexe)*

TROUPES

Chinge

Blanc : 1-2-3 (S31) / 4-5-6 (A23)
Jaune : 1-2-3 (S31) / 4 (S32) / 5 (S33)
Rouge : 1-2-4 (S32) / 3 (S33)

Combat

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

** Lorsqu'il termine son mouvement, faites en sorte qu'il se place à 2 pouces d'une figurine amie pour pouvoir la garder*

** S'il récolte un composant, sa priorité est de transmettre le composant à un alchimiste. S'il n'y a pas d'alchimiste dans la liste, il ne récolte pas de composant.*

Miliciens-Lanciers

Blanc : 1-2-3 (C1) / 4-5-6 (S31)
Jaune : 1-2-4 (C1) / 3 (S31) / 5 (S32)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (S32)

Combat

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

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

Miliciens-Archers

Blanc : 1-2-3 (T12) / 4 (T14) / 5 (T15) / 6 (S31)
Jaune : 1-2-4 (T12) / 3 (T14) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (T12) / 3 (S31)

Combat

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

** Ne pas oublier tir de réaction en cas de charge ou tir*

Garde triadique

Blanc : 1-2-3-4 (C1) / 5 (C7) / 6 (S31)
Jaune : 1-2-4 (C1) / 3 (C7) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (S31)

Combat

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

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

Sergent de la garde triadique

Blanc : 1-2-3 (C1) / 4-5 (C6) / 6 (S31)
Jaune : 1-2-4 (C1) / 3 (C3) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (S32)

Combat

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

** Ne pas oublier Sans Faille et Expert Parade en cas de Parade*

Sentinelle du coeur de fer

Blanc : 1-2-3 (C1) / 4-5 (C6) / 6 (C5)
Jaune : 1-2-4 (C1) / 3 (C6) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (S32)

Combat

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

** Ne pas oublier bonus pour Expert Normal et Perce-Armure*

Inquisiteur de la garde dragon

Blanc : 1-2-3 (C3) / 4-5 (C1) / 6 (C6)
Jaune : 1-2-4 (C3) / 3 (C6) / 5 (S31)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (S32)

Combat

Blanc : 1-2-3-4 (brutale) / 5-6 (normale)
Jaune : 1-2-3-4 (brutale) / 5 (normale)
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 Feinte en cas de parade*

Lame de la garde tigre

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

Combat

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

** Ne pas oublier Sans Peur*

** Ne pas oublier l'Enchaînement*

** Ne pas oublier Cavalerie*

Murmure

Blanc : 1-2-3 (T12) / 4-5 (T17) / 6 (T16)
Jaune : 1-2-3 (T12) / 4 (T17) / 5 (T16)
Rouge : 1-2-4 (T12) / 3 (T17)

Combat

Blanc : 1-2-3-4 (rapide) / 5-6 (normale)
Jaune : 1-2-3-5 (rapide) / 4 (normale)
Rouge : 1-2-4 (rapide) / 3 (normale)

** Ne pas oublier Furtivité en jeu et ploiement*

** Ne pas oublier Tireur Emérite 1*

** Ne pas oublier Armes empoisonnées*

Ombre

Blanc : 1-2-3-4 (C1) / 5-6 (C6)
Jaune : 1-2-3-5 (C1) / 4 (C7)
Rouge : 1-2-4 (C1) / 3 (C7)

Combat

Blanc : 1-2-3-4-5 (rapide) / 6 (normale)
Jaune : 1-2-3-4 (rapide) / 5 (normale)
Rouge : 1-2-3-4 (rapide)

** Ne pas oublier Furtivité en jeu et ploiement*

** Ne pas oublier Bond*