

RÉCAPITULATIF DES DÉS

NOIR  						 CRANE
BLANC  	2	3	4 	5 	6 	7  *
TURQUOISE  	3	4	5 	6 	7 	8  *
VERT  	4	5	6 	7 	8 	9  *
BLEU  	5	6	7 	8 	9 	10  *
VIOLET  	1	2	3 	5 	6 	7  *
ORANGE  	2	3	4 	6 	7 	8  *
ROUGE  	3	4	5 	7 	8 	9  *
GRIS  	4	5	6 	8 	9 	10  *

SYMBOLES DE DÉS :  LIVRE  BOUCLIER * BURST

VALEUR DE CONVICTION ET D'INCANTATION

FORCE DE CONVICTION ET D'INCANTATION

- 1 - VIOLET  
- 2 - BLANC  
- 3 - ORANGE  
- 4 - TURQUOISE  
- 5 - ROUGE  
- 6 - VERT  
- 7 - GRIS  
- 8 - BLEU  

Certaines Capacités, Conditions ou Etapes d'IA peuvent faire référence à la Valeur de Conviction ou à la Valeur d'Incantation d'une figurine. La Valeur de Conviction ou la Valeur d'Incantation est calculée en additionnant les meilleurs dés de la figurine du type approprié selon la liste de classement à gauche.

Exemple : Si la figurine avait des dés de Conviction ORANGE  et ROUGE , sa Valeur de Conviction serait de 8 (5 + 3).

Puisque l'Incantation n'utilise que 1 seul dé, la valeur d'Incantation est simplement la valeur de ce seul dé.