



## 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

 BOULIER

\* BURST

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.