

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.