

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.