

CHANCE					
Liste	Commentaire	Données			
ORDRE DE JEU	<i>Uniquement dans une partie (hors TUTO)</i>	Si 1ère partie après le TUTO : 100% de chance d'être 1er		puis aléatoire égal	
POINTS D'ACTION	<i>Avancement sur le plateau (distance avec le Syncristal)</i>	(1er joueur) 30% 3PA / 45% 4PA / 20% 5PA / 5% 6PA	Si position égale :		
		(2e joueur) 25% 3PA / 30% 4PA / 25% 5PA / 20% 6PA	1er joueur = 1er à jouer		
		(3e joueur) 10% 3PA / 25% 4PA / 35% 5PA / 30% 6PA	2e joueur = 2e à jouer		
		Après avoir été amené à une Cristallerie suite à une défaite en Combat : 0% 3PA / 10% 4PA / 55% 5PA / 35% 6PA (prochain lancer uniquement)			
ÉVÈNEMENT	<i>Position du joueur</i>	<i>1er joueur</i>	<i>2e joueur</i>	<i>3e joueur</i>	
	<i>Forêts Région 1</i>	PAS de Forêt	PAS de Forêt	PAS de Forêt	
	<i>Forêts Région 2</i>	20% de Plaine	20% de Plaine	20% de Plaine	POUR UNE MÊME RÉGION Si 3 Roulottes : 70% Plaine / 0% Roulotte / 30% Ennemi Si 1 Roulotte (dans un même tour) : 70% Plaine / 0% Roulotte / 30% Ennemi Pas 2 Roulottes adjacentes !
		35% de Roulotte	35% de Roulotte	35% de Roulotte	
	<i>Forêts Région 3</i>	20% de Plaine	10% de Plaine	10% de Plaine	POUR UNE MÊME RÉGION Si 3 Roulottes : 55% Plaine / 0% Roulotte / 45% Ennemi Si 1 Roulotte (dans un même tour) : 55% Plaine / 0% Roulotte / 45% Ennemi Pas 2 Roulottes adjacentes !
		20% de Roulotte	30% de Roulotte	45% de Roulotte	
PLATEAU	<i>Niveau type (pour l'autogénération de map)</i>	<i>Région 1</i>	<i>Région 2</i>	<i>Région 3</i>	
		Plaine = 20-25	Plaine = 15-20	Plaine = 15-20	
		Montagne = 15-18	Montagne = 10-15	Montagne = 10-15	
		Forêt = AUCUNE	Forêt = 5-12	Forêt = 8-15	
		Village = 3	Village = 2	Village = 2	
		Cristallerie = 5	Cristallerie = 2-3	Cristallerie = 2-4	
		Ennemis = 2-4	Ennemis = 3-5	Ennemis = 6-8	

CHANCE					
Liste	Commentaire	Données			
POINT D'ACTION	(TUTO) PA	(1er lancer) 4 PA (4e lancer) 4 PA	(2e lancer) 4 PA (5e lancer) 5 PA	(3e lancer) 3 PA (6e lancer) 3 PA	PA valides uniquement si le joueur suit le chemin critique du tutoriel et ne perd aucun autre Combat que celui prévu. Si ce n'est pas le cas, ceux-ci seront adaptés afin de l'aider (ex : le joueur fait demi-tour -> au prochain lancer, il aura plus de PA que prévu afin de revenir)
POSTURE ENNEMIS	(TUTO) 1er - 2e Combat	PAS DE POSTURE			
	(TUTO) 3e Combat (L'Ennemi a 1 Posture possible)	(à tester)			
	(TUTO) 4e Combat (L'Ennemi a 2 Postures possibles)	(à tester)	(à tester)		
	(TUTO) 5e Combat	100% aléatoire entre les Postures disponibles d'un Ennemi			
PIOCHE	(TUTO) Après 1er Combat (2 Conso)	Pioche 1 ATK	Pioche 1 DEF	Pioche 1 PUI	*Encadré de l'Ennemi mis en avant
	Pioche 2 ATK	ATK +2 / SWAP ATK-PUI*	DEF +2 / ATK +2	PUI +2 / ATK +2	
	Pioche 2 DEF	ATK +2 / DEF +2	DEF +2 / SWAP DEF-PUI	PUI +2 / DEF +2	
	Pioche 2 PUI	ATK +2 / SWAP PUI-ATK*	DEF +2 / PUI +2	PUI +2 / SWAP PUI-DEF	
	(TUTO) Après 2e Combat (3 Conso)	Pioche 1 ATK	Pioche 1 DEF	Pioche 1 PUI	
	Pioche 2 ATK	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	Pioche 2 DEF	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	Pioche 2 PUI	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	(TUTO) Après 3e Combat (2 Conso)	Pioche 1 ATK	Pioche 1 DEF	Pioche 1 PUI	
	Pioche 2 ATK	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	Pioche 2 DEF	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	Pioche 2 PUI	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
	(TUTO) Après 4e Combat (2 Conso)	(à tester)	(à tester)		
	(TUTO) Pioche de Syncristal	(à tester)	(à tester)	(à tester)	
SPONSOR	(TUTO) Gemmes Villages	Village 1 gauche / 1 droite	Village 2 gauche / 2 droite		
		(Gemme 2 Corrompue) ATK 0 / DEF 2 / PUI 0	(Gemme X Corrompue) (à tester)		
		(Gemme 5 Saine) ATK 1 / DEF 0 / PUI 1	(Gemme X Saine) (à tester)		
ÉVÈNEMENT	(TUTO) 1ère Forêt	100% de Roulotte		Si le joueur passe par la Cristallerie pour aller sur la Forêt qui lui est symétrique, celle-ci sera une Plaine .	
	(TUTO) 2e Forêt	100% d'Ennemi			
	(TUTO) Forêt extérieure gauche	100% de Roulotte			
	(TUTO) Forêt intérieure gauche	100% Plaine			
	(TUTO) Forêt intérieure droite	100% d'Ennemi			
PLATEAU	(TUTO) Niveau	Région 1	Région 2		
		Plaine = 5	Plaine = 7		
		Montagne = 13	Montagne = 5		
		Forêt = AUCUNE	Forêt = 7		
		Village = 2	Village = 2		
		Cristallerie = 1	Cristallerie = 5		
		Ennemis = 3	Ennemis = 3		