



Arts Demorthen

SIGIL RANN

Tableau d'invocation

cf. p.246

Cercle	Seuil de Difficulté	FACTEURS					Coût en Rindath	Temps Invocation
		Cible	Envergure	Persistance	bonus/malus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1 Passe d'a.	+1 / -1	1D10	3	1
2	Compliqué (14)	2	5m	3 Passe d'a.	+1 / -1	1D10	5	2
3	Difficile (17)	3	50m	1 minute	+2 / -2	2D10	10	3
4	Très difficile (20)	4	100m	1 heure	+2 / -2	3D10	15	4
5	Exceptionnel (25)	5	1km	1 journée	+3 / -3	4D10	20	5
6	Héroïque (30)	spécial	spécial	spécial	+5 / -5	spécial	spécial	spécial

SIXIEME CERCLE

cf. p.249



Degrés	Facteurs					Coût en Rindath	Temps Invocation
	Cible	Envergure	Persistance	Bonus	Dommages		
1	10	10km	1 semaine	+5	5D10	30	1 Passe d'a.
2	50	50km	1 mois	+5	6D10	40	2 Passes d'a.
3	100	100km	1 saison	+5	7D10	50	3 Passes d'a.
4	200	200km	1 an	+5	8D10	60	5 Passes d'a.
5	300	300km	2 ans	+5	9D10	70	1 minute
6 et +	+100	+100km	+ 1 an	+5	+ 1D10	+ 10	+ 1 minute

RESISTANCE AU POUVOIR

cf. p.251

Cercle de puissance	Seuil de difficulté
Premier	Standard (11)
Second	Compliqué (14)
Troisième	Difficile (17)
Quatrième	Très difficile (20)
Cinquième	Exceptionnel (25)
Sixième	Héroïque (30)



Miracle du Temple



MIRACLE

Tableau d'invocation

cf. p.257



Stance	Seuil de Difficulté	Facteurs					Coût en Exaltation	Temps Invocation
		Cible	Envergure	Persistance	Bonus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1 Passe d'a.	+1	1D10	3	1
2	Compliqué (14)	2	5m	3 Passe d'a.	+1	1D10	5	2
3	Difficile (17)	3	50m	1 minute	+2	2D10	10	3
4	Très difficile (20)	4	100m	1 heure	+2	3D10	15	4
5	Exceptionnel (25)	5	1km	1 journée	+3	4D10	20	5
6	Héroïque (30)	spécial	spécial	spécial	+5	spécial	spécial	spécial

SIXIEME STANCE

cf. p.249

Degrés	Facteurs					Coût en Exaltation	Temps Invocation
	Cible	Envergure	Persistance	Bonus	Dommages		
1	10	10km	1 semaine	+5	5D10	30	1 Passe d'a.
2	50	50km	1 mois	+5	6D10	40	2 Passes d'a.
3	100	100km	1 saison	+5	7D10	50	3 Passes d'a.
4	200	200km	1 an	+5	8D10	60	5 Passes d'a.
5	300	300km	2 ans	+5	9D10	70	1 minute
6 et +	+100	+100km	+ 1 an	+5	+ 1D10	+ 10	+ 1 minute

RESISTANCE AU MIRACLE

cf. p.251

Cercle de puissance	Seuil de difficulté
Premier	Standard (11)
Second	Compliqué (14)
Troisième	Difficile (17)
Quatrième	Très difficile (20)
Cinquième	Exceptionnel (25)
Sixième	Héroïque (30)





Magience



MATIERE PREMIERE

cf. p.252

Type de matière	Qualité	Rareté	Type de matière	Quantité pour 1 dose
Rocaille, roche, caillou, sable	médiocre	commun	minéral	200kg
Arbres, plantes et matières végétales	moyenne	commun	végétal	100 kg (1 arbre pesant entre 1 et 2 tonnes)
Arbre très ancien ou essence végétale riche en Flux	bonne	rare	végétal	10 kg
Chair, ossements, peau, fourrure	médiocre	commun	organique	50 kg
Sang ou matière organique vivante	moyenne	commun	organique	1 litre
Flux fossile	excellente	très rare	spécial	spécial



EXTRACTION

cf. p.263

Ajustements sur le jet	Temps passé	Doses de Flux brut	Installations techniques	Qualité matière première
- 9	-	4D10	mauvaise	/
- 6	une 1/2 journée (6 heures)	3D10	médiocre	médiocre
0	une journée (12 heures)	2D10	moyenne	moyenne
+ 3	3 jours	1D10	bonne	bonne
+ 6	1 semaine	1	excellente	excellente

RAFFINAGE DU FLUX BRUT

cf. p.264

Ajustements	Temps passé	Doses de Flux	Installations techniques	Type Flux brut
- 9	/	30	mauvaise	/
- 6	une 1/2 journée (6 heures)	15	médiocre	organique
0	une journée (12 heures)	10	moyenne	végétal
+ 3	3 jours	5	bonne	minéral
+ 6	1 semaine	1	excellente	fossile

ECHEC DES OPERATIONS D'EXTRACTION

cf. p.263

1	Surchauffe, étincelles, fumée... mais pas d'accident pour cette fois...
2-5	L'installation tombe en panne.
6	Dysfonctionnement ! Les installations sont abîmées, le travailleur concerné subit 1D10 blessures.
7	Un brouillard toxique se forme dans un rayon de 3D10 mètres et provoque la mort si les êtres vivants ne sortent pas à l'air libre.
8	Projection acide ! Dans un rayon de 1D10 mètres, les personnes atteintes subissent 1D10 blessures.
9-10	Un incendie se déclare et ravage tout dans un rayon de 2D10 mètres.
11-13	Explosion ! Dans un rayon de 2D10 mètres, chaque personne encaisse 2D10 blessures et les installations dans le périmètre sont détruites. Un incendie peut également se déclarer.

