

Sigil Rann

Rindath: /

Puissance

Pouvoirs surnaturels : niveaux 1-5; nécessitent 6+ dans la compétence appropriée

Pouvoirs surnaturels								
Niv	Seuil de difficulté/ Résistance	Facteurs					Coût	Temps invoc.
		Cible	Envergure	Persistance	Bonus/malus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1Passe d'a.	+1/-1	1D10	3	1
2	Compliqué(14)	2	5m	3Passe 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

Pouvoirs mythiques : niveau 6; nécessitent 15 dans la compétence appropriée

Pouvoirs mythiques (niveau 6)								
Degré	Seuil de difficulté/ Résistance	Facteurs					Coût	Temps invoc.
		Cible	Envergure	Persistance	Bonus/malus	Dommages		
1	Héroïque (30)	10	10 km	1 semaine	+5/-5	5D10	30	1 Passe d'a.
2	Héroïque (30)	50	50 km	1 mois	+5/-5	6D10	40	2 Passe d'a.
3	Héroïque (30)	100	100 km	1 saison	+5/-5	7D10	50	3 Passe d'a.
4	Héroïque (30)	200	200 km	1 an	+5/-5	8D10	60	5 Passe d'a.
5	Héroïque (30)	300	300 km	2 ans	+5/-5	9D10	70	1 minute
6+	Héroïque (30)	+100	+ 100 km	+ 1 an	+5/-5	+1D10	+10	+ 1 minute

Calcul des points de Rindath

- réserve de base

- Empathie + Combativité + Créativité

- Augmentation avec l'expérience

Niveau Sigil Rann	Augmentation Rindath (cumulatif)
6 à 9	5
10 à 13	10
14	20
15	30

Récupération

- Méditation :

- 1 point/heure
- Max 5 points/jour
- Jet de difficulté au terme de la méditation (11/14/17/20)
- 10 naturel : récupération doublée

- Repos :

- 2 points/nuit

Miracles

Exaltation: /

Puissance

Pouvoirs surnaturels : niveaux 1-5; nécessitent 6+ dans la compétence appropriée

Pouvoirs surnaturels								
Niv	Seuil de difficulté/ Résistance	Facteurs					Coût	Temps invoc.
		Cible	Envergure	Persistance	Bonus/malus	Dommages		
1	Standard (11)	1	Toucher	1Passe d'a.	+1/-1	1D10	3	1
2	Compliqué(14)	2	5m	3Passe 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

Pouvoirs mythiques : niveau 6; nécessitent 15 dans la compétence appropriée

Pouvoirs mythiques (niveau 6)								
Degré	Seuil de difficulté/ Résistance	Facteurs					Coût	Temps invoc.
		Cible	Envergure	Persistance	Bonus/malus	Dommages		
1	Héroïque (30)	10	10 km	1 semaine	+5/-5	5D10	30	1 Passe d'a.
2	Héroïque (30)	50	50 km	1 mois	+5/-5	6D10	40	2 Passe d'a.
3	Héroïque (30)	100	100 km	1 saison	+5/-5	7D10	50	3 Passe d'a.
4	Héroïque (30)	200	200 km	1 an	+5/-5	8D10	60	5 Passe d'a.
5	Héroïque (30)	300	300 km	2 ans	+5/-5	9D10	70	1 minute
6+	Héroïque (30)	+100	+ 100 km	+ 1 an	+5/-5	+1D10	+10	+ 1 minute

Calcul des points d'Exaltation

- réserve de base
 - Idéal *3
- Augmentation avec l'expérience

Niveau Miracles	Augmentation Exaltation (cumulatif)
6 à 9	5
10 à 13	10
14	20
15	30

Récupération

- Méditation :
 - 1 point/heure
 - Max 5 points/jour
 - Jet de difficulté au terme de la méditation (11/14/17/20)
 - 10 naturel : récupération doublée
- Actes :
 - Acte mineur : récupération 5 points
 - Acte significatif : récupération 10 points; réserve maximale +1
 - Acte majeur : récupération 30 points; réserve maximale +3
 - Actes négatifs : inversion des effets des actes positifs (perte de points et réserve maximale diminue de façon définitive)