

## AVANTAGES ET DEFAUTS MAISONS

AVANTAGES	COÛT	DEFAUTS	COÛT
<b>Attributs</b>		<b>Attributs</b>	
Attribut Mystique	+6	Faiblesse	-1
Essence Supérieure à la Normale	+1 à +6	Essence Inférieure à la Normale	-1 à -6
<b>Compétences</b>		<b>Physique</b>	
Doué	+3	Albinos	-3
Spécialiste	+3	Borgne	-3 (-1 magie)
<b>Physique</b>		Epileptique	-6
Aisance Naturelle avec une Armure	+1 à +6	Hémophile	-6
Infatigable	+1	Vieux	-1/10 ans > 40
Fougue Surnaturelle	+1	Vulnérabilité	-1 à -4
Grandes Enjambées	+1	<b>Mental</b>	
Poings Marteaux	+1	But Obsessionnel	-1 à -6
Sommeil Léger	+1	Chevaleresque	-6
<b>Mental</b>		Couard	-2
Erreurs Profitables	+4	Faible	-2
Frénésie	+3 ou +6	Passif	-6
Volonté Inébranlable	+1	Personnalités Multiples	-2/personnalité
<b>Social</b>		<b>Social</b>	
Inconnu	+2	Débiteur	-1 à -6
Héritier	+1	Dépensier	-1 à -6
Planque	+2	Haï	-1 à -6
<b>Magique</b>		Haine/Racisme	-1 à -6
Accès à une Bibliothèque Magique	+1 à +6	Honnête	-5
Accès à un Laboratoire Alchimique	+2	Paranoïaque	-1
Affinité Magique	+4	Pyromane	-1
Ami Esprit Indépendant	+3 à +6	Sens du Devoir	-2
Ami des Esprits	+4	Serment de Fidélité	-6
Ange Gardien	+6	Tueur d'Amis	-3
Aura Résistante	+3	<b>Magique</b>	
Connaissance des Objets Magiques	+2	Absence de Maîtrise	-6
Contact Alchimiste	+3	Accoutumance	-4
Drain Facile	+3	Activité Astrale Difficile	-1 à -4
Drain Faible	+5	Activité Astrale Impossible	-6
Elfe Immortel	+1	Dégoût de la Magie	-3
Fléau	+2, +4 ou +6	Difformité Démoniaque	-2
Forte Résistance Magique	+3 ou +6	Drain Difficile	-3
Génie Inventif	+1	Drain Fort	-5
Initié (rang 0, 1 ou 2)	+2; +4 ou +6	Effets Secondaires Gênants	-2
Invocateur Doué	+2	Esprit Cartésien	-6 (-2 adepte p.)
Lien Magie-Force Vitale	+4	Esprit Peu Inventif	-1
Magie Cyclique	+1	Faible Contrôle des Esprits	-2, -4 ou -6
Magie Persistante	+4	Faible Contrôle Magique	-2, -4 ou -6
Maîtrise Totale d'un Sort	+3	Forte Vulnérabilité à la Magie	-3 ou -6
Nom Secret	+4 à +6	Fragilité Mentale	-3
Sensibilité au Mana	+2	Investissement Physique	-3
Sorts Supérieurs	+2	Magie Faible	-3 ou -6
<b>Divers</b>		Maudit	-1 à -6
Chanceux	+2	Mauvais Départ	-2
Cyberware/Bioware Peu Cher	+6	Obligations Magiques	-1 à -6
Nuyens Supplémentaires	+1 à +6	Perte Magique	-1/point
Voleur	+2, +4 ou +6	Porte Ouverte	-6
		Projection Astrale Impossible	-4
		Voie Naturelle	-4
		Vulnérabilité à la Magie	-1 à -4
		<b>Divers</b>	
		Hanté	-4
		Malchanceux	-2
		Vœux	-1 à -6

## ATTRIBUTS

### Attribut Mystique

**Coût : +6**

Le maximum racial d'un attribut du personnage est augmenté de +2. Incompatible avec Attribut Exceptionnel.

### Essence Inférieure à la Normale

**Coût : -1 à -6**

Pour chaque point dans ce défaut, le personnage possède 0,1 point d'Essence en moins des 6 habituels. Cela peut être naturel, surnaturel, dû à des drogues ou toute autre bonne raison. L'éventuel score de Magie s'en trouve affecté.

### Essence Supérieure à la Normale

**Coût : +1 à +6**

Pour chaque point dans ce défaut, le personnage possède 0,05 point d'Essence en plus des 6 habituels. Cela peut être naturel, surnaturel, ou dû à toute autre bonne raison.

### Faiblesse

**Coût : -1**

Le personnage possède un attribut avec un potentiel beaucoup plus faible que la normale. Son maximum est réduit de 3 points.

## COMPETENCES

### Doué

**Coût : +3**

Le personnage est doué pour maîtriser une concentration particulière. Le coût de développement de cette concentration est celui d'une spécialisation, et la durée d'entraînement est multipliée par 0,8.

### Spécialiste

**Coût : +3**

Le personnage ajoute +1 dans une de ces compétences (et à ses concentrations et spécialisations éventuelles) lors de sa création. Cet avantage peut permettre de dépasser le maximum autorisé à la création. Cet avantage ne peut être pris qu'une fois par compétence.

## PHYSIQUE

### Aisance Naturelle avec une Armure

**Coût : +1 à +6**

Pour chaque point dépensé dans cet Avantage, le malus à la Réserve de Combat dû à une protection balistique supérieure à la Rapidité du personnage est diminué de 1.

### Albinos

**Coût : -3**

Les manifestations typiques de l'albinisme sont une déficience de la pigmentation de la peau et des poils donnant des cheveux et une peau blanche ainsi que des yeux avec une iris bleue ou rose et une pupille d'un rouge éclatant. Les albinos sont souvent plus petit et plus faibles que les autres membres de leur race et, de plus, ils souffrent d'une allergie modérée à la lumière solaire. Il doit avoir au moins un des défauts suivantes (sans gagner les points correspondants) : Bio-Rejet, Vision Monochrome, faible Résistance à la Douleur, Cécité Nocturne ou Système Sensible. Le joueur peut en prendre plus d'une ; chaque défaut additionnelle donne le nombre de points correspondants ou un avantage. Les albinos ont répondu positivement à l'accroissement du mana et gagnent +1 en Volonté en plus de toute autre modification.

### Borgne

**Coût : -3 (-1 pour les utilisateurs de magie)**

Le personnage reçoit un modificateur de +2 pour tous ses jets de perception impliquant la vue et un modificateur de +2 pour toutes ses attaques distantes à cause de son manque de perception des reliefs. Ce défaut ne peut pas être enlevé par le cyberware, il est d'ordre nerveux.

### Epileptique

**Coût : -6**

Tous les SR du personnage sont augmentés de +3 en situation de stress et de plus à ces moments là il doit réussir un jet de Volonté(11) ou avoir des spasmes (aucune action possible) pendant 12-Volonté minutes.

### Fougue Surnaturelle

**Coût : +1**

Le multiplicateur de course est augmenté de 1.

### Grandes Enjambées

**Coût : +1**

Le personnage se déplace comme si il avait +1 en Rapidité.

### Hémophile

**Coût : -6**

A chaque blessure le personnage coche une case supplémentaire et en rajoute une toutes les 3 minutes jusqu'à ce que la blessure soit soignée ou qu'un coagulant soit utilisé.

### Infatigable

**Coût : +1**

Pour calculer la fatigue du personnage, on utilise son score de Constitution au lieu de la moitié de ce score.

### Poings Marteaux

**Coût : +1**

La puissance des attaques à mains nues est augmentée de +1 OU BIEN (à déterminer à la création du personnage) les dommages sont physiques.

### Sommeil Léger

**Coût : +1**

Le personnage a un sommeil léger. Les modificateurs de perception quand il dort sont divisés par 2.

### Vieux

**Coût : -1 / 10 ans après 40**

Pour chaque 10 années après 40 ans le personnage perd un point en Constitution, Rapidité et en Force.

### Vulnérabilité

**Coût : -1 à -4**

Le personnage possède un point faible (point spécifique de son corps par exemple) ou est particulièrement vulnérable à un type d'attaque.

## MENTAL

### But Obsessionnel

**Coût : -1 à -6**

Le personnage s'est fixé un but et la majorité de ses actions sont orientées par ce but. S'il l'atteint, il s'en donnera un autre. Plus le but est dangereux plus le coût de ce défaut

est élevé : amasser 1 million de ¥ (-1) ; détruire Lofwyr et son empire (-6).

### **Chevaleresque**

**Coût : -6**

Le personnage agit tel un preux chevalier de Charlemagne ou de la Table Ronde. Il ne blessera jamais un faible (femme, enfant ou vieillard) mais le défendra. Il ne tue jamais un adversaire désarmé, n'appelle jamais au secours, ne ment jamais, tient toujours ses promesses, ...

### **Couard**

**Coût : -2**

Le personnage doit réussir un test de Volonté(5) ou éviter (fuir) le danger qu'il préscent ou affronte.

### **Erreurs Profitables**

**Coût : +4**

Le personnage est capable d'apprendre par ses erreurs. Si, lors d'un run, le personnage commet une maladresse ou un raté magique, il gagne 1 point de Karma en plus de ceux donnés à la fin de l'aventure (1 seul point même s'il cumule les maladresses).

### **Faible**

**Coût : -2**

Le personnage a un faible pour un type donné d'objet ou de personne. En sa présence rien d'autre ne compte, il oublie promesses, devoirs et bon sens.

### **Frénésie**

**Coût : +3 ou +6**

Pour chaque 3 points dépensés dans cet avantage, le PJ obtient les bonus suivant chaque fois qu'il entre en frénésie : Con+1, Rap+1, For+1, Vol+1, Int-1(min 1), Réa+1 (cumulatif avec le bonus de Rap), Dmg +1 (plus le bonus de For), +1 case dans le moniteur de condition physique (à rajouter au début, avant Blessure Légère). Le PJ entre en frénésie au cours d'un combat si le corps à corps est possible et qu'il rate un jet de Volonté(6) (SR = 10 si l'avantage est à +6). Il se jettera alors sur l'ennemi le plus proche, le combat dure jusqu'à la mort ou la réussite d'un jet de Volonté (une tentative tous les 3 tours max). Si l'ennemi du PJ meurt il en cherchera un autre, s'il n'y en a plus alors il doit réussir un jet de Volonté (4) (8 si coût = +6) ou attaquer la créature la plus proche.

Si le PJ ne peut pas attaquer un seul ennemi au cours d'un combat, il souffre d'un malus de +1 à tous ses SR tant que cela dure.

### **Honnête**

**Coût : -5**

Le personnage respecte la loi et ne ment jamais !

### **Paranoïaque**

**Coût : -1**

Le personnage ne peut faire confiance à personne.

### **Passif**

**Coût : -6**

Le personnage est lent à réagir et à comprendre. Il possède un malus de +1 au SR pour toutes les connaissances et compétences techniques et un -1 en réaction. de plus, le personnage possède Paralysie au Combat (voir Companion). Incompatible avec Paralysie au Combat.

### **Personnalités Multiples**

**Coût : -2/personnalité**

Le personnage possède des personnalités distinctes. Tous les matins et à chaque choc émotionnel il tire au hasard quelle personnalité prend le dessus. Le joueur doit créer 2 personnages avec comme seuls points communs la race, le sexe, l'apparence physique (qui reste modifiable), ce défaut et son score d'Essence.

### **Pyromane**

**Coût : -1**

Le personnage aime le feu et le mettre quand il n'y en a pas.

### **Volonté Inébranlable**

**Coût : +1**

Le personnage reçoit un bonus de 2 dés pour toute agression (magique ou autre) visant à l'obliger à faire quelque chose qu'il ne veut pas.

### **SOCIAL**

#### **Débiteur**

**Coût : -1 à -6**

Le personnage a une dette envers une personne/créature influente. Le coût de ce défaut dépend de la dette et du créancier : un membre de la mafia l'a sorti de prison (-1) ; Eهران Le Scribe l'a sauvé d'une séance de torture qui devait s'achever par la mort (-6). Cela ne peut pas être une dette financière, elle ne peut être remboursée que par un service (ce service peut servir de cadre à un run).

#### **Dépensier**

**Coût : -1 à -6**

Le personnage "a les mains percées", dès qu'il a de l'argent il le dépense en babioles, au jeu (et il perd !), en dons à des œuvres, etc. (rien de vraiment utile pour lui). Il dépense 20 fois le coût de ce défaut en pourcentage de ce qu'il gagne. Donc avec Dépensier à -6 (20% x 6 = 120%), le personnage dépense plus qu'il ne gagne !

#### **Haï**

**Coût : -1 à -6**

Le personnage inspire de la haine, du dégoût voir une forte envie de meurtre (défaut à -6) à une race métahumaine donnée (Elfe, Nain, Ork ou Troll). Le personnage à un malus pour toute action sociale ou rencontre avec cette race égal à l'inverse du coût de ce défaut. Plus ce défaut est élevé plus la réaction des autres sera forte. Cette haine peut s'expliquer par l'allure du personnage ou ne pas s'expliquer tout simplement !

#### **Haine/Racisme**

**Coût : -1 à -6**

Le personnage possède une haine irrationnelle (ou due à un événement traumatisant) envers une catégorie de personne (flics, Orks, Elfes, pauvres, corpos, Américains d'Origine, ...). En face de telles personnes, tous ses tests de compétences sociales ont un malus égal à son degré de Haine/Racisme et son comportement est extrême (replié sur lui même, violent, convulsions, ...) ; plus la haine est forte, plus le comportement est extrême.

#### **Héritier**

**Coût : +1**

Le personnage est l'héritier présomptif de terres, de richesses, de titres, d'œuvres d'art, ... Il n'a rien à faire de spécial pour demeurer en position d'hériter sinon de rester en vie. Il est en effet possible que d'autres cherchent à l'écarter de la succession. Lorsqu'il obtiendra l'héritage, il devra également en assurer les responsabilités. Le personnage doit posséder un SIN.

#### **Inconnu**

**Coût : +2**

Le personnage ne possède pas d'identité (il n'a donc pas de SIN), s'il est fiché quelque part il n'y a aucun détail sur sa fiche (empreintes digitales, vocales, rétinienne...).

#### **Planque**

**Coût : +2**

Le personnage possède une planque sûre et gratuite dont lui seul connaît l'existence. Il est parfois difficile de gagner cet abri mais une fois à l'intérieur, le personnage y est en sécurité. Il est cependant possible que quelqu'un la découvre un jour. Le personnage a de la place pour dormir et y mettre le minimum vital : rations de survie, médikit, armes de poing. Elle possède un point d'eau (conduit troué ou autre).

#### **Sens du Devoir**

**Coût : -2**

Le personnage a un sens du devoir très prononcé. Il ira toujours au bout de ce qu'il doit faire (contrat, obligation morale, ...).

#### **Serment de Fidélité**

**Coût : -6**

Le personnage a juré fidélité à une corpo, la mafia, le Yakusa, une société secrète ou n'importe quel organisme influent. S'il se parjure il risque la mort (voir Chassé -6). Il est, de plus, aux ordres de ses supérieurs.

#### **Tueur d'Amis**

**Coût : -3**

Toute maladresse que commet le personnage est dirigée contre un allié (un ami de préférence). Si cela se sait, il encoure une Mauvaise Réputation -3 et de gros problème pour trouver des collaborateurs.

#### **MAGIQUE**

Il est conseillé au MJ d'obliger les joueurs (de personnages magiciens ou adeptes) à prendre au moins la moitié de la somme des avantages magiques en défauts magiques. La magie est une chose aléatoire et peu de personnes sont parfaitement et totalement faites pour la magie.

#### **Absence de Maîtrise**

**Coût : -6**

Le personnage doit pouvoir lancer des sorts et avoir au moins 1 en Magie pour prendre ce défaut. Il enlève alors un dé pour chaque lancement de sort.

#### **Accès à une Bibliothèque Magique**

**Coût : +1 à +6**

Le personnage a accès à une bibliothèque de magie hermétique (Invocation, Sorcellerie et Théorie Magique) d'un indice égal au niveau de cet avantage plus 2. Cet accès peut être réglementé ou donner des obligations (Vœux Magiques,

Serment de Fidélité, Débiteur, Obligations Magiques) d'un niveau équivalent.

#### **Accès à un Laboratoire Alchimique**

**Coût : +2**

Le personnage peut utiliser un laboratoire alchimique à la condition minimale d'y apporter ses ingrédients. Il n'est généralement pas le seul à y avoir accès (membres d'un ordre magique, étudiants, ...). Cet accès peut être réglementé ou donner des obligations (Vœux Magiques, Serment de Fidélité, Débiteur, Obligations Magiques) d'un niveau équivalent.

#### **Accoutumance**

**Coût : -4**

Le personnage doit posséder au moins un score de 1 en Magie et pouvoir lancer des sorts pour prendre ce défaut. Il est un véritable toxicomane de la magie. S'il ne lance pas 12-Magie sorts par jour il subit une pénalité égale au nombre de sort lui manquant, pour tous ses SR. Ces pénalités sont cumulables. Quand il lance un sort, il doit réussir un jet de Volonté (Niveau du Sort avec tous les modificateurs) ou en relancer un tout de suite, etc.

#### **Activité Astrale Difficile**

**Coût : -1 à -4**

Pour prendre ce défaut, le personnage doit être capable de projection astrale et avoir au moins 1 en Magie. Pour chaque point dans ce défaut, il possède un malus de -1 sur toutes ses activités astrales (projection, perception et autres).

#### **Activité Astrale Impossible**

**Coût : -6**

Pour prendre ce défaut, le personnage doit être capable de projection astrale et avoir au moins 1 en Magie. Le personnage, avec ce défaut, n'a plus accès au plan astral (que ce soit la projection ou la perception).

#### **Affinité Magique**

**Coût : +4**

Le personnage possède un dé supplémentaire pour lancer des sorts d'une certaine catégorie (combat, détection, illusion, ...).

#### **Ami Esprit Indépendant**

**Coût : +3 à +6**

Le personnage possède comme ami un esprit indépendant (un ancien allié d'un autre magicien). Le coût de cet avantage est égal au cinquième (arrondi au supérieur) du coût en Karma de l'allié (qui est au minimum de puissance 2) plus 2. Les attributs mentaux de l'allié sont égaux à sa puissance. Chaque pouvoir d'esprit indépendant (contremagie, dissimulation d'aura, ...) coûte l'équivalent de 5 points de Karma, les sorts qu'il connaît coûtent leur puissance. Son Energie Spirituelle est égale à zéro mais peut augmenter (le personnage se sacrifiera-t-il ?). Le personnage ne connaît pas le nom secret de son ami !

#### **Ami des Esprits**

**Coût : +2 ou +4**

Le personnage est un considéré par un type d'esprit (esprit des cités, élémentaire du feu,...) comme étant un ami. Il possède un bonus de -1 au seuil de réussite pour l'invocation de ce type d'esprit (coût +2) ou un drain

diminué de un niveau (minimum Léger, coût +4). Le personnage peut posséder ces 2 avantages pour un même type d'esprit, mais il ne peut cumuler deux fois le même avantage pour le même type d'esprit.

### **Ange Gardien**

**Coût : +6**

Il arrive rarement quelque chose de grave au personnage. Il possède 2 points de réserve de Karma supplémentaires qui ne sont utilisables que pour contrer un danger de mort. Il ne peut pas dépenser définitivement ces 2 points.

### **Aura Résistante**

**Coût : +3**

Le personnage possède une aura résistante au drain qui lui donne +1 dé pour résister au drain des sorts qu'il lance.

### **Connaissance des Objets Magiques**

**Coût : +2**

Le personnage a 2 dés supplémentaires à répartir pour la création de focus. Il possède aussi 1 dé supplémentaire pour analyser un focus.

### **Contact Alchimiste**

**Coût : +3**

Le personnage possède un contact (de niveau 1) supplémentaire. Celui-ci est un alchimiste possédant son propre laboratoire. Le personnage peut, par son intermédiaire, acheter des focus d'un indice supérieur à 6 (à la création du personnage et après). Ses caractéristiques sont :

Con	3	Sorcellerie	3
Rap	5	Théorie Magique	4
For	3	Enchantement	6
Cha	3	Travail du Métal	4
Int	6	Travail du Bois	4
Vol	4	Biologie	2
Ess	6	Sciences	2
Magie	6		

### **Dégoût de la Magie**

**Coût : -3**

Le personnage n'aime pas pratiquer des activités magiques (lancer des sorts, invoquer, utiliser un pouvoir d'adepte physique, activité astrale, enchantement). Il en fera le moins souvent possible et à chaque fois qu'il en fait une il lui faut ensuite procéder à un petit rituel (non magique) comme par exemple se laver les mains, toucher 3 fois la terre du front, boire une gorgée de vin blanc, etc. Ce rituel doit être quelque chose de simple mais parfois difficile à réaliser et doit faire l'objet de role-play ; il permet de faire passer le malaise occasionné par la pratique de la magie.

S'il lui est impossible de se livrer à son rituel, le personnage a une pénalité de +1 au SR sur sa prochaine activité magique ; chaque activité magique exécutée sans ce rituel augmente le SR de +1 mais une fois le rituel réalisé il annule tous ces malus. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage ayant au moins 1 en Magie.

### **Difformité Démoniaque**

**Coût : -2**

Le personnage possède une difformité physique pouvant le faire passer pour un démon : pied de bouc, yeux rouges fluorescents, troisième œil, queue fourchue, ... Cette

difformité ne peut pas être enlevée sans perte d'essence supérieure à la normale (au moins le triple ; 0,5 minimum) et elle laissera toujours des traces.

### **Drain Difficile**

**Coût : -3**

Le seuil du drain de tous les sorts d'une catégorie de sort du personnage est augmenté de +1. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage connaissant au moins un sort dans cette catégorie.

### **Drain Facile**

**Coût : +3**

Le seuil du drain d'un sort est baissé de 1, minimum 2.

### **Drain Faible**

**Coût : +5**

Le niveau du drain d'un sort est baissé de 1, minimum Léger.

### **Drain Fort**

**Coût : -5**

Le niveau des drains des tous les sorts d'une catégorie de sort du personnage est augmenté de 1, maximum Fatal. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage connaissant au moins un sort dans cette catégorie. Ce défaut ne peut être pris pour un une catégorie de sort où le personnage ne possède qu'un sort avec un drain Fatal.

### **Effets Secondaires Gênants**

**Coût : -2**

Toute activité magique que le personnage exécute s'accompagne d'un effet secondaire ennuyeux. Il peut s'agir de bruits, d'odeurs, d'effets lumineux ou de coups de vent ; le personnage peut aussi devenir susceptible, prompt à la colère ou zen. Ce défaut doit poser des problèmes de temps à autre mais demeurer assez inoffensif. Il peut entre autres permettre d'identifier facilement le personnage. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage ayant au moins 1 en Magie.

### **Elfe Immortel**

**Coût : +1**

Le personnage (qui doit être un Elfe) possède le potentiel génétique pour devenir immortel. Il ne lui reste plus qu'à le découvrir et trouver comment activer ses gènes d'immortalité.

### **Esprit Cartésien**

**Coût : -6 (-2 pour les adeptes physiques)**

Le personnage a du mal à appréhender la magie (à cause de son éducation très rationnelle, ...) et tout sort lui coûte 1 point de Karma supplémentaire pour l'apprendre, tout objet magique un de plus par niveau pour le lier et toute initiation lui ajoute un facteur de 0,5 pour le coût en Karma (+3 devient +3,5 par exemple), il un malus de 1 au SR pour utiliser sa compétence Théorie Magique. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage pouvant lancer des sorts ou un adepte physique mais son coût est alors de -2.

### **Esprit Peu Inventif**

**Coût : -1**

Le personnage a un malus de -1 dé pour toute création magique (enchantement, sort ou fétiche). Ce défaut

ne peut être pris que par un personnage pouvant lancer des sorts.

### **Faible Contrôle des Esprits**

**Coût : -2, -4 ou -6**

Pour chaque -2 dans ce défaut, le personnage a du mal à invoquer et contrôler un type d'esprit (esprit de l'homme, des eaux, élémentaire de l'air, de l'eau, ...). Pour ce type d'esprit il a un malus de 1 dé en Invocation. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage pouvant invoquer le type d'esprit pour lequel il a un malus.

### **Faible Contrôle Magique**

**Coût : -2, -4 ou -6**

Comme Faible Contrôle des Esprits sauf que le défaut s'applique à une catégorie de sort (combat, détection, illusion, ...) et au lancement de sort. Le personnage doit posséder au moins un sort ou un total de sorts d'une puissance égale à l'inverse de ce défaut dans cette catégorie.

### **Fléau**

**Coût : +2, +4 ou +6**

Le personnage gagne 1 dé par 2 points dans cet avantage pour toute action de magie offensive contre une race Méta-Humaine donnée ou un type d'humain donné (corpos, flics, gangsters, magiciens, ...).

### **Forte Résistance Magique**

**Coût : +3 ou +6**

Le personnage gagne un bonus de +1 par 3 points dans cet avantage pour résister aux sorts. Ce bonus s'applique à l'attribut servant de seuil au sort (si le seuil est fixe, cet avantage ne sert pas). Le personnage gagne donc un dé pour résister avec son attribut et le mage +1 au SR, ceci par niveau de cet avantage.

### **Forte Vulnérabilité à la Magie**

**Coût : -3 ou -6**

Le personnage résiste aux sorts et rituels avec 1 dé de moins (min. 1 dé) que la normale, et le seuil du magicien est diminué de 1, tout ceci pour chaque 3 points dans ce défaut.

### **Fragilité Mentale**

**Coût : -3**

Lorsque le personnage vient de lancer un sort il doit attendre un Tour avant d'en lancer un autre. S'il ne le fait pas, sa réserve de magie est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) pour le sort suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle atteigne 0, alors le personnage ne peut pas lancer de sort pendant 12 - Magie tours. La pénalité de concentration (maintien d'un sort) est augmentée de +1. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage pouvant lancer des sorts et ayant au moins 1 en Magie.

### **Génie Inventif**

**Coût : +1**

Le personnage reçoit +1 dé pour toute création magique (enchantement, sort ou fétiche).

### **Initié**

**Coût : +2, +4 ou +6**

Le personnage peut être initié à sa création ; au MJ et au joueur à se mettre d'accord sur les modalités (appartenance à un groupe ou maître initiateur, geas, ...). Le

coût est fonction de l'initiation : grade 0 : +2 ; grade 1 : +4 ; grade 2 : +6. Le MJ peut imposer des défauts tels que Vœux Magiques ou Serment de Fidélité. Le personnage doit tout de même dépenser ses points de Force pour être initié. Les adeptes physiques doivent acheter les points de Force nécessaires.

### **Investissement Physique**

**Coût : -3**

La puissance des activités magiques du personnage ne dépend pas seulement du plan astral mais aussi de son corps. Il reçoit des dommages physiques de la même puissance que le drain mais inférieurs de 1 degré (F G, G M, M L), un drain Léger n'implique pas d'investissement physique. Ce défaut ne peut être pris que par un personnage pouvant lancer des sorts et ayant au moins 1 en Magie.

### **Invocateur Doué**

**Coût : +2**

Le personnage possède un dé supplémentaire pour toute utilisation de sa compétence Invocation avec un type d'esprit particulier (esprit des eaux, élémentaire du feu, ...).

### **Lien Magie-Force Vitale**

**Coût : +4**

La magie du personnage est liée à sa force vitale, il la contrôle donc mieux. Tout drain Etourdissant peut être amoindri avec un deuxième drain Physique basé sur la Constitution. Ce deuxième drain est de même puissance mais d'un degré égal à la réduction du premier + 1. Exemple : drain normal = 6G Etou. ; drain réduit = 6 M Etou et 2° drain = 6 M Phys. (1 degré de réduction +1) ou drain réduit = 6 L Etou et 2° drain = 6 G Phys. Cet avantage ne sert pas si le drain de base est physique.

### **Magie Cyclique**

**Coût : +1**

La magie du personnage est liée à un cycle (lunaire, solaire, saisonnier, ...), sa puissance dépend donc de la situation du cycle. Il gagne des modificateurs pour toutes ses activités magiques d'un nombre de dés variable. La somme des modificateurs dans le temps doit être nulle et le maximum d'un modificateur est +3 dés. Exemples :

Cycle saisonnier : Printemps +1 dé, Été +2 dés, Automne -1 dé, Hiver -2 dés.

Cycle Lunaire : Pleine Lune +2 dés, Lune Montante +1 dé, Lune descendante -1 dé, Lune noire -2 dés.

### **Magie Faible**

**Coût : -3 ou -6**

Le personnage (magicien) retranche automatiquement un succès de tous ses lancements de sorts tous les 3 points dans ce défaut.

### **Magie Persistante**

**Coût : +4**

Les sorts du personnage durent plus longtemps que la normale (sauf les instantanés et les permanents). Ils persistent un nombre de tour égal au nombre de dés de la réserve de Magie utilisé en Tour. Pendant ce laps de temps le personnage peut accomplir n'importe quelle activité sans malus (même magique sauf un sort exclusif qui annulera alors le sort persistant).

### **Maîtrise Totale d'un Sort**

**Coût : +3**

Le SR du sort choisi en prenant cet avantage est diminué de 1.

**Maudit****Coût : -1 à -6**

Le personnage est maudit à cause d'une action passée (faite par lui ou un autre membre de sa famille). Le coût de ce défaut est défini par la puissance et le danger de la malédiction. Il est possible de se débarrasser d'une malédiction en dépensant du Karma (5 fois son coût) et avec l'aide d'un exorciste (initié d'un rang supérieur ou égal à la Malédiction). Exemples :

Tout ce que le personnage dit est perçu de la plus mauvaise manière possible : -3

Il ne peut manger que des choses vivantes : -1

La musique le fait souffrir, plus forte/belle est la musique plus forte est la souffrance : -2

Il est condamné à être blessé à toutes les batailles auxquelles il participe (et dans beaucoup qu'il cherche à éviter) : -4

Les instruments technologiques (pistolet, cyberdek, verrou magnétique, ...) déraillent quand le personnage les utilise mais c'est à son détriment : -6

Le personnage plaît à ceux à qui il voudrait déplaire et ne plaît pas à ceux à qui il voudrait plaire : -3

**Mauvais Départ****Coût : -2**

Le personnage ne possède pas de point de Karma à sa création. Il en gagne normalement.

**Nom Secret****Coût : +4 à +6**

Le personnage connaît le nom secret d'un esprit indépendant. Le coût de cet avantage est calculé comme pour Ami Esprit Indépendant avec un 1.

**Obligations Magiques****Coût : -1 à -6**

Le personnage possède des obligations magiques envers un groupe ou une personne : donner du Karma, apporter du matériel d'enchantement, participer à des rituels, rédaction de documents ou objets, entretien de barrages magiques, lancement de sorts, ... Ce défaut ne peut être pris que par un personnage ayant au moins 1 en Magie et son coût dépend des obligations (difficultés, contraintes, coût en Karma).

**Perte Magique****Coût : -1/point**

Le personnage a perdu des points de magie (en plus de celles dues au bioware ou au cyberware). Cela peut être dû à une grave blessure, un vampire ou toute autre bonne raison.

**Porte Ouverte****Coût : -6**

Le personnage est une porte ouverte sur le plan astral (plan éthéral et métaplans). Il possède tous les désagréments des créatures duales (détections et attaques astrales, repoussé par les barrières magiques) sans les avantages (vision astrale, attaque astrale) et, de plus, il peut être possédé de temps en temps (5% de "chance" chaque jour) pour une durée variable (4d6 heures) par un esprit

différent (type et caractère) à chaque fois (choisi par le MJ).

**Projection Astrale Impossible****Coût : -4**

Pour prendre ce défaut, le personnage doit être capable de projection astrale et avoir au moins 1 en Magie. Le personnage, avec ce défaut, n'est plus capable de projection astrale. Sa perception astrale n'est pas affectée.

**Sensibilité au Mana****Coût : +2**

Le personnage peut "sentir" les objets magiques et les sorts actifs en se concentrant (Perception 6) sur Essence mètres. Un puissant mage, esprit ou danger magique peut être "senti" de la même façon (Perception (15-Magie/Puissance)) sans concentration. Le personnage n'est pas actif astralement quand il utilise cet avantage.

**Voie Naturelle****Coût : -4**

Le personnage rejette (et c'est irrévocable) les géasa et l'initiation magique.

**Vulnérabilité à la Magie****Coût : -1 à -4**

Le personnage résiste aux sorts et rituels avec 1 dé de moins (min. 1 dé) que la normale pour chaque point pris dans ce défaut.

**DIVERS****Chanceux****Coût : +2**

Si le hasard doit déterminer un des membres de l'équipe, le personnage a plus de chance d'être choisi si c'est avantageux, moins sinon. Le MJ décide de la modification des probabilités.

**Cyberware/Bioware Peu Cher****Coût : +6**

Le personnage a été élevé dans une ferme expérimentale (ou un laboratoire) d'une grosse corpo ou a travaillé dans un organisme / corpo ayant des facilités technologiques. A sa création, tout le matériel qui est dans son corps (cyberware et bioware) ne lui coûte que 75% du coût normal. Le personnage s'étant enfui de cette organisation, il est chassé (prendre le défaut Chassé à au moins 4). De plus, son expérience a pu être traumatisante et il ne connaît pas forcément bien son corps. Le MJ peut imposer des défauts parmi les suivants : Cyberware Mystérieux (pisteur, réserve de Kamikaze, ...), Bombe corticale, Faible Système Immunitaire, Flash-back, Phobie.

**Hanté****Coût : -4**

Le personnage est hanté par le fantôme d'une personne qui lui en veut particulièrement (à tort ou à raison). Ce fantôme n'est visible et audible que par lui mais il peut agir de temps en temps sur le monde physique afin de nuire au personnage (faire tomber un objet alors qu'il faut être discret, fermer la fenêtre par laquelle il comptait s'échapper, ...). Il est possible de se débarrasser du fantôme avec un exorciste et en dépensant 20 points de Karma.

**Malchanceux****Coût : -2**

Si le hasard doit déterminer un des membres de l'équipe, le personnage a plus de chance d'être choisi si c'est désavantageux, moins sinon. Le MJ décide de la modification des probabilités.

### Nuyens Supplémentaires

#### Coût : +1 à +6

A sa création, le personnage possède 500 ¥ supplémentaires par point dépensé dans cet avantage.

### Vœux

#### Coût : -1 à -6

Le personnage est lié par un vœu qu'il ne désire pas rompre ou qui lui apporterait de gros problèmes s'il le faisait. Le coût de ce défaut dépend des contraintes qu'engendre le vœu. Exemples :

Ne jamais toucher à une arme : -5

Ne jamais mentir : -6

Vœu de chasteté : -1

Vœux Magiques (initiation) : -4

### Voleur

#### Coût : +2, +4 ou +6

Le personnage a volé une partie de l'équipement qu'il possède ou a trahi ses anciens amis/employeurs (forces spéciales, comptable véreux, ...) pour l'avoir. En terme de jeu, le joueur peut avoir plus de 1 000 000 ¥. Lors de sa création, il doit dépenser le coût indiqué sur la table suivante.

Coût Avantage	Ressources / Ennemis	Système 100 points / Système Somme de 10
+2	1 200 000 ¥ / 6 - 17	35 / 5
+4	1 450 000 ¥ / 6 - 20	40 / 6
+6	1 750 000 ¥ / 7 - 25	45 / 7