

Avantages et Désavantages

Avantages

Avantages Généraux

Refaire un jet de caractéristique
Rajouter un point à une caractéristique
Monter une caractéristique à neuf
Résistance Physique exceptionnelle
Résistance Psychique exceptionnelle
Résistance Mystique exceptionnelle
Accès à toutes les disciplines psychiques
Accès à une discipline psychique
Affinité avec les animaux
Régénération basique, avancée et majeure
Sens aiguisés
Ambidextre
Don Mystique
Vision nocturne
Inquiétant
Apte dans une compétence
Apte dans un champ de compétences
Apprentissage naturel
Apprentissage naturel dans un champ de compétences
Homme à tout faire
Chance
Bonne fortune
Sommeil léger
Charme
Réflexes rapides
Taille inhabituelle
Armure mystique
Armure naturelle
Sens du danger
Accès à un pouvoir psychique naturel
Immunité à la douleur et à la fatigue
Voir le surnaturel
Maître martial
Infatigable
Déplacement rapide
Elan
Apprentissage
Adroit
Bonus naturel accru
Energie du désespoir
Grande vitalité
Immunité psychique
Immunité surnaturelle
Libre arbitre
Polyvalent
Sans limite de familiers
Séducteur
Survivant
Utilisation d'armure
Sens du combat
Touché par le destin

Avantages Mystiques

Récupération de magie rapide
Grand potentiel magique
Connaissance innée d'une voie
Magie innée améliorée
Prédilection élémentaire
Prédilection séphirotique
Sorts renforcés
Dispense de gestes
Dispense de paroles
Diction magique
Magie opposée
Nature magique
Pouvoir naturel

Avantages Psychiques

Viseur mental
Concentration intense
Attache psychique renforcée
Résistance à la fatigue psychique
Récupération rapide des PPP
Préférence psychique
Concentration passive
Ambivalence psychique
Modificateur psychique accru

Avantages de passé

Biens de départ
Chevronné
Artefact
Allié puissant
Contact
Position sociale
Racines culturelles
Réputation
Saint

Avantages spéciaux

Sang Ancien

Désavantages

Désavantages Généraux

Réduire une caractéristique de deux points
Myopie
Mauvaise santé
Vulnérabilité aux poisons
Vulnérabilité à la magie
Possession facilitée
Vulnérabilité au froid ou à la chaleur
Membre atrophié
Débilité physique
Apparence désagréable
Guérison lente
Grave maladie

Grave allergie
Phobie sévère
Muet
Aveugle
Sourd
Sommeil profond
Malchance
Infortuné
Arme exclusive
Réaction lente
Addiction ou vice grave
Apprentissage lent
Vulnérable à la douleur
Épuisement
Couard
Destin funeste
Faible
Insupportable
Maladroit
Maudit
Sans bonus naturel

Désavantages Mystiques

Obligation de parole
Obligation de gestes
Exténuation magique
Récupération lente de la magie
Magie soumise à condition
Magie étanche
Lien existentiel
Sorcellerie

Désavantages Psychiques

Sans concentration
Pouvoir unique
Exténuation psychique
Consommation psychique

Désavantages de passé

Bleu
Code de conduite
Dettes
Ennemi puissant
Paria
Secret inavouable

Références

LdB = Livre de base

Ecr = Manuel de l'écran

Ga1 = Gaïa volume 1

Avantages

Avantages Généraux

Refaire un jet de caractéristique

Effets : Une fois toutes les caractéristiques générées, lancer un dé supplémentaire et utiliser le résultat à la place d'un des précédents. Si le nouveau est inférieur, relancer le dé.

Limite : Incompatible avec la méthode 4 de génération.

Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Rajouter un point à une caractéristique

Effets : Augmente d'un point une caractéristique au choix.

Limite : Les caractéristiques physiques ne peuvent pas dépasser 11 avec cet avantage.

Spécial : on peut prendre cet avantage plusieurs fois

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Monter une caractéristique à neuf

Effets : La caractéristique choisie est montée à 9.

Spécial : on peut prendre cet avantage plusieurs fois

Coût : 2 **Réf.:** LdB

Résistance Physique exceptionnelle

Effets : Bonus de +25 à la Résistance Physique (RPhy), Résistance aux maladies (RMal) et la Résistance aux poisons (RPoi)

+50 pour deux points

Coût : 1,2 **Réf.:** LdB

Résistance Psychique exceptionnelle

L'esprit du personnage possède des barrières très solides.

Effets : Bonus de +25 à la Résistance Psychique (RPsy), +50 pour deux points

Coût : 1,2 **Réf.:** LdB

Résistance Mystique exceptionnelle

Effets : Bonus de +25 à la Résistance Mystique (RMys), +50 pour deux points

Coût : 1,2 **Réf.:** LdB

Accès à toutes les disciplines psychiques

Effets : Autorise à dépenser des PPP pour ouvrir n'importe quelle discipline psychique

Coût : 2 **Réf.:** LdB

Accès à une discipline psychique

Effets : Autorise à dépenser un PPP pour ouvrir une discipline psychique et une seule

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Affinité avec les animaux

Le personnage bénéficie d'un lien spécial avec les animaux, qui lui permet d'obtenir une réaction positive de leur part. Il a également la possibilité de communiquer de façon limitée, comprenant leurs intentions et étant capable de faire comprendre les siennes.

Effets : A l'interprétation du MJ. Un animal entraîné attaquera toujours le personnage en dernier et en général après un avertissement et en lui laissant la possibilité de fuir.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Régénération basique, avancée et majeure

Les blessures subies guérissent très rapidement.

Effets : Augmente la régénération du personnage. 1PC = +2 points, 2PC = +4 points, 3PC = +6 points.

Coût : 1,2,3 **Réf.:** LdB

Sens aiguisés

Les sens du personnage sont aussi aiguisés que ceux d'un animal.

Effets : Ajout 1 point à la Perception lors des tests physiques. Rajoute +30 aux compétences de Vigilance et d'Observation

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Ambidextre

Le personnage peut utiliser ses deux mains avec la même facilité.

Effets : Peut effectuer les manœuvres avec n'importe quelle main. Réduit de -10 les malus des attaques avec une arme supplémentaire.

Coût : 1

Réf.: LdB

Don Mystique

Le personnage peut sentir et manipuler le flux des âmes. La magie traverse son esprit et, avec les connaissances appropriées, il pourra lancer des sorts.

Effets : Permet de voir et d'utiliser la magie. Donne aussi un bonus de +10 à sa RMyS, sa conscience surnaturelle lui permettant de mieux résister aux effets mystiques.

Coût : 2

Réf.: LdB

Vision nocturne

Permet au personnage de voir dans l'obscurité et de s'adapter très rapidement à tout changement de luminosité.

Effets : Ignorer tout malus provoqué par l'obscurité non magique ou non totale. En cas d'obscurité totale (aucune source de lumière) les malus sont réduits de moitié.

Coût : 1

Réf.: LdB

Inquiétant

Le personnage a le don de rendre nerveux les gens autour de lui, quand il le désire.

Effets : A déterminer par le MJ en fonction de la situation. Le personnage peut se montrer inquiétant quand il le désire.

Coût : 1

Réf.: LdB

Apte dans une compétence

Le personnage bénéficie d'une capacité d'apprentissage hors du commun dans une compétence secondaire.

Effets : Réduit le coût d'une compétence d'autant que de PC dépensés.

Limite : Concerne uniquement les compétences secondaires, ne peut pas descendre le coût en dessous de 1

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Apte dans un champ de compétences

Pareil que précédemment mais pour tout un champ de compétence.

Effets : Réduit le coût de toutes les compétences d'un champ secondaire de 1 point. Si la classe du personnage a une compétence de champ dont le coût est inférieur au reste, le coût est réduit également.

Limite : Concerne uniquement les compétences secondaires, ne peut pas descendre le coût en dessous de 1

Coût : 2

Réf.: LdB

Apprentissage naturel

Le personnage a un don pour s'améliorer dans une compétence secondaire, sans même s'entraîner

Effets : Accorde un bonus automatique à une compétence secondaire. 1PC = +10 par niveau, 2PC = +20 par niveau, 3PC = +30 par niveau.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Apprentissage naturel dans un champ de compétences

Pareil que précédemment, sauf que le personnage améliore toutes les compétences d'un champ secondaire.

Effets : Accorde un bonus automatique à toutes les compétences d'un champ secondaire. 2PC = +5 par niveau, 3PC = +10 par niveau

Coût : 2,3

Réf.: LdB

Homme à tout faire

Le personnage possède le don de s'adapter à toutes les situations qu'il rencontre.

Effets : Plutôt que d'avoir une base de -30, le personnage a une base de 0 dans les compétences pour lesquelles il n'a pas investi de PF. Il bénéficie également d'un bonus de +10 dans toutes ses compétences secondaires.

Coût : 2

Réf.: LdB

Chance

Le personnage a beaucoup de chance au moment d'agir et commet rarement de graves erreurs.

Effets : Ne provoque une Maladresse que sur un 1 ou un 2. Pour une compétence maîtrisée, la Maladresse ne sera que sur un 1.

Coût : 1

Réf.: LdB

Bonne fortune

Le personnage a véritablement beaucoup de chance et peut compter sur sa bonne étoile.

Effets : Selon interprétation du MJ. Ne subit toutefois jamais les effets négatifs d'un piège ou d'une attaque réussie par hasard.

Coût : 1

Réf.: LdB

Sommeil léger

Le personnage reste partiellement conscient quand il dort et se réveille au moindre bruit ou mouvement.

Effets : Applique uniquement un malus -20 à sa compétence de Vigilance quand il dort.

Coût : 1

Réf.: LdB

Charme

Le personnage dégage un tel magnétisme que tout le monde le trouve sympathique et qu'il obtient toujours une réaction positive chez les gens qu'il ne connaît pas.

Effets : Selon interprétation du MJ.

Coût : 1

Réf.: LdB

Réflexes rapides

Le personnage a des réflexes exceptionnels qui lui permettent de réagir à toute vitesse.

Effets : Accorde un bonus spécial à l'initiative. 1PC = +25, 2PC = +45, 3PC = +60.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Taille inhabituelle

Le personnage a une taille qui ne correspond pas à sa Force et sa Constitution. Ce qui permet à une personne dont les caractéristiques en feraient un colosse d'avoir un gabarit normal, et inversement.

Effets : Permet d'augmenter ou de diminuer de 5 points maximum la taille du personnage à la création.

Coût : 1

Réf.: LdB

Armure mystique

L'aura du personnage forme un manteau d'énergie protectrice le protégeant des attaques surnaturelles.

Effets : Accorde une protection IP 4 contre le Mode Energie. Compte comme une couche d'armure mais ne donne pas de malus si cumulé avec d'autres armures.

Coût : 1

Réf.: LdB

Armure naturelle

La peau du personnage est très résistante et ses muscles suffisamment durs pour qu'il fournissent une protection contre les coups.

Effets : Accorde une protection naturelle IP 2 contre tous les modes sauf Energie. Compte comme une couche d'armure mais ne donne pas de malus si cumulé avec d'autres armures.

Coût : 1

Réf.: LdB

Sens du danger

Le personnage a un sixième sens qui lui permet de ressentir quand quelque chose de dangereux s'approche ou le menace. Il ne sera pas capable de détecter l'origine ou la nature mais ressentira la présence à l'avance

Effets : Accorde également la capacité de ne pas pouvoir être pris par surprise sauf avec une différence d'initiative de 150 en faveur de son adversaire.

Coût : 2

Réf.: LdB

Accès à un pouvoir psychique naturel

Le personnage possède un unique pouvoir psychique dont il ne connaît ni l'origine ni comment le contrôler totalement. Mais il est capable de l'utiliser quand il le souhaite.

Effets : Peut choisir un unique pouvoir Psy, de n'importe quel niveau, mais ne peut en aucun cas dépenser des PPP ni être considéré comme un Psy. Pas de Talent psychique, le pouvoir est automatiquement manifesté à un niveau de difficulté qui dépend du nombre de PC dépensés. De même, le niveau minimal du pouvoir choisis ne doit pas être supérieur au niveau de difficulté lié aux PC dépensés.

1PC = Difficile, 2PC = Très Difficile, 3PC = Absurde

Le pouvoir peut être utilisé une fois par minute sans problème, chaque utilisation supplémentaire entraîne la perte de 1 point de Fatigue.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Immunité à la douleur et à la fatigue

Le personnage est particulièrement résistant aux effets de la douleur et de la fatigue.

Effets : Les malus que provoquent la douleur ou à la Fatigue sont réduits de moitié

Coût : 1

Réf.: LdB

Voir le surnaturel

Effets : Permet de voir aussi bien la magie, que les matrices psychiques et les créatures animiques.

Coût : 1

Réf.: LdB

Maître martial

Le personnage a subi un entraînement martial qui lui permet de développer des pouvoirs Ki d'une façon supérieure à la moyenne, ou il est tout simplement né avec ces capacités.

Effets : Ajout des DI supplémentaires. 1PC = 40 DI, 2PC = 80 DI, 3PC = 120 DI.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Infatigable

Le personnage a une résistance à la Fatigue bien supérieure à ce que sa constitution permettrait normalement.

Effets : Augmente la Fatigue. 1PC = +3 points, 2PC = +6 points, 3PC = +9 points.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Déplacement rapide

Le personnage se déplace extrêmement vite, au-delà des limites de sa propre Agilité.

Effets : On ajoute 2 points au score de mouvement, ne peut pas faire dépasser 10 si pas d'accès à la Surhumanité.

Coût : 1

Réf.: LdB

Elan

Le personnage a inconsciemment attiré l'attention d'un Béryll ou d'un Shajad. En général, ses ancêtres y étaient liés d'une façon ou d'une autre, il bénéficie des faveurs de cette entité.

Effets : Donne une certaine quantité d'Elan vis-à-vis d'une entité précise, 1PC = 25, 2PC = 45, 3PC = 60

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Apprentissage

Le personnage a une énorme capacité d'apprentissage qui lui permet de développer son potentiel plus facilement.

Effets : A la fin de chaque session de jeu, donne un bonus aux points d'expérience. 1PC = +3 points, 2PC = +6 points, 3PC = +9 points.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Adroit

Le personnage est doué d'une adresse manuelle très supérieure à ce que son habilité naturelle lui permet.

Effets : Bonus de +30 à la compétence Habilité manuelle. Bonus de +3 aux tests opposés de Dextérité.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Bonus naturel accru

L'amélioration naturelle des capacités du personnage est bien supérieure à la majorité des individus.

Effets : Gagne un bonus naturel supplémentaire par niveau. Donc à chaque nouveau niveau, deux bonus naturels d'une même caractéristique peuvent être attribués à des compétences même différentes.

Coût : 2

Réf.: Ecr

Energie du désespoir

Quand il est au bord de la mort, le personnage sombre dans un état de désespoir qui le pousse à se dépasser.

Effets : Bonus de +20 à toutes ses actions quand ses points de vie sont inférieurs à un quart de son total. Uniquement dans les situations de danger pour lui ou pour autrui.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Grande vitalité

Le personnage possède une vitalité bien supérieure à ce que sa Constitution laisse supposer, ce qui le rend particulièrement résistant aux effets des dégâts.

Effets : Bonus de points de vie par niveau qui s'ajoutent à ceux donnés par la classe. 1 PC = +10 PV par niveau, 2PC = +20 PV par niveau, 3 PC = +30 PV par niveau.

Note : en cas d'utilisation de la règle optionnelle de <<Entre la vie et la mort>> offre également un bonus de +10, + 20 ou +30 pour les tests de Résistance.

Coût : 1,2,3

Réf.: Ecr

Immunité psychique

Le personnage est exceptionnellement résistant aux effets émotionnels, il n'est généralement pas influencé par les peurs et les désirs normaux.

Effets : Bonus de +60 à tout test d'Impassibilité réaliser dans le but de calmer ses états émotionnels.

Limite : Avantage incompatible avec les désavantages Phobie sévère, Couard et Addiction ou vice grave.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Immunité surnaturelle

L'essence du personnage est par nature anathème pour la magie. Il ignore donc de nombreux sortilèges et effets surnaturels comme si tout ce qui était mystique l'évitait totalement.

Effets : En fonction du nombre de PC, ignore tout sort de la valeur Zéonique indiquée et résiste à tout effet mystique qui nécessite de tirer contre une RMys de la valeur indiquée.

1 PC = 60 Zéons ou 80 RMys, 2 PC = 90 Zéons ou 100 RMys, 3 PC = 120 Zéons et 120 RMys.

Limite : Incompatible avec les avantages Don Mystique et Voir le surnaturel. Impossible également pour les Nephilim Sylvain, Duk'zarist ou Daimah.

Coût : 1,2,3

Réf.: Ecr

Libre arbitre

Le personnage possède une volonté inébranlable lorsqu'il s'agit de résister à des effets liés à la possession et la domination.

Effets : Donne un bonus de +60 à tout test de Résistance en rapport avec la possession ou la domination.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Polyvalent

Le personnage possède une incroyable faculté d'adaptation aux changements et sait facilement orienter d'une manière différente.

Effets : Réduit de moitié le coût en PF du changement de classe et n'a pas besoin d'attendre deux niveaux pour changer de classe tant que le passage du temps et la justification de l'apprentissage sont suffisants selon le MJ.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Sans limite de familiers

L'essence du personnage est partagée avec toutes les créatures qu'il appelle à son service, ce qui lui permet d'établir un lien de familier avec n'importe laquelle d'entre elles.

Effets : Plus limité à la possession d'un seul familier mais peut faire un lien avec autant de créatures que souhaité.

Coût : 2

Réf.: Ecr

Séducteur

Le personnage dégage un magnétisme particulier envers les membres du sexe opposé qui éprouvent habituellement une certaine attirance envers lui lorsqu'il s'agit de s'exprimer.

Effets : Bonus de +60 aux tests de Persuasion dans tous les domaines liés à la séduction avec les membres du sexe opposé.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Survivant

Le personnage possède une capacité étonnante à survivre quand il se trouve proche de la mort, et ce quelle que soit la gravité de ses blessures.

Effets : Supporte dix fois sa valeur de Constitution en points de vie négatifs au lieu de cinq fois. De plus, bonus de +40 aux tests de RPhy pour se stabiliser. Une fois sorti de l'état entre la vie et la mort, le malus est de -30 à toutes ses actions au lieu de -60.

Note : en cas d'utilisation de la règle optionnelle d'«Entre la vie et la mort», bonus de +40 aux tests de RPhy.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Utilisation d'armure

Le personnage possède une grande facilité avec les armures.

Effets : Bonus automatique par niveau en Port d'armure et qui se cumule avec les bonus de classe. 1 PC = +5 par niveau, 2 PC = +10 par niveau, 3 PC = +15 par niveau.

Coût : 1,2,3

Réf.: Ecr

Sens du combat

Le personnage est naturellement doué pour le combat, quelle que soit la classe à laquelle il appartient.

Effets : Donne à chaque niveau un bonus de +5 à l'une des trois compétences principales martiales : Attaque, Parade ou Esquive. Ce bonus s'ajoute à n'importe quel autre que pourrait donner la classe.

Spécial : Le bonus est considéré comme un bonus automatique et donc ne peut pas dépasser les +50 en se cumulant avec les bonus de classe ou d'art martial.

Coût : 3

Réf.: Ecr

Touché par le destin

Le personnage possède quelque chose de spécial dans son essence qui lui donne une certaine capacité d'influencer certaines de ses actions.

Effets : Une fois par partie, peut relancer n'importe quel jet de dés du personnage et choisir d'appliquer le nouveau résultat.

Spécial : Peut être pris plusieurs fois

Coût : 1 **Réf.:** Ecr

Avantages Mystiques

Ces avantages sont réservés aux personnages possédant le Don Mystique et donc capables de lancer des sorts.

Récupération de magie rapide

L'essence du personnage est comme un phare pour la magie. Il peut régénérer son pouvoir bien plus rapidement que les autres individus dotés de capacités mystiques.

Effets : Multiplie la vitesse de régénération Zéonique du personnage. 1PC = x2, 2PC = x3, 3PC = x4

Coût : 1,2,3 **Réf.:** LdB

Grand potentiel magique

Le personnage peut atteindre avec ses sorts des niveaux de pouvoir bien plus élevés que son Intelligence ne lui permet.

Effets : Augmente l'Intelligence de 3 points pour le calcul de la quantité maximale de points de magie qu'il peut investir dans un sort.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Connaissance innée d'une voie

Le personnage est né avec la capacité de réaliser certains sorts de façon naturelle, sans avoir eu besoin de les étudier. Il peut les utiliser de façon instinctive mais n'est pas capable d'expliquer leur principe.

Effets : Accorde une connaissance innée d'une voie au niveau 40. Elle peut être ensuite développée de façon normale en dépensant des niveaux de magie.

Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois pour des voies différentes.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Magie innée améliorée

Effets : La valeur des sorts que le personnage peut utiliser de façon innée augmente par rapport à son AMR. 1PC = +10, 2PC = +20, 3PC = +30.

Coût : 1,2,3 **Réf.:** LdB

Prédilection élémentaire

Le personnage possède une affinité naturelle avec une voie magique tout en étant plus faible dans une autre. Son essence semble tout particulièrement liée à cet élément.

Effets : Bonus de +20 à son AMR pour les sorts de sa voie et de +20 à sa RMys contre les sorts de sa voie. Malus de -20 à son AMR et RMys pour les sorts de la voie opposée. Si la voie choisie est la Nécromancie, toutes les autres voies sont opposées.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Prédilection séphirotique

Idem que précédemment, mais l'affinité se fait avec une moitié de l'arbre mystique.

Effets : Bonus de +20 à son AMR pour les sorts des cinq voies d'un côté de l'arbre et de +20 à sa RMys contre les sorts des mêmes voies. Malus de -20 à son AMR et RMys pour les sorts des voies du côté opposé de l'arbre.

Limite : La Nécromancie est exclue de cet avantage puisqu'elle se trouve hors de l'Arbre Séphirotique.

Coût : 2 **Réf.:** LdB

Sorts renforcés

Les pouvoirs mystiques du personnage sont particulièrement virulents face à une autre compétence surnaturelle.

Effets : Bonus de +50 pour calculer le résultat des chocs de sorts.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Dispense de gestes

Le personnage n'a pas besoin de gestes pour canaliser son énergie mystique.

Effets : Le personnage ne réduit pas son AMR quand il ne peut pas faire de gestes ou quand il réalise toute autre action physique en même temps, y compris se battre.

Coût : 1 **Réf.:** LdB

Dispense de paroles

Le personnage n'a pas besoin de parler pour contrôler la puissance du flux des âmes.

Effets : Peut lancer des sorts en silence sans réduire son AMR.

Coût : 1

Réf.: LdB

Diction magique

Le sorcier a un don spécial pour interpréter et lancer des sortilèges à partir de livres et de grimoires.

Effets : Ne réduit pas l'AMR quand on lance des sorts depuis un manuscrit, même s'il n'est pas capable de faire des gestes.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Magie opposée

Contrairement aux autres sorciers, la nature magique du personnage s'appuie sur des pouvoirs antagonistes.

Effets : Ne double pas les coûts pour apprendre des sorts dans une voie opposée à l'une déjà connue.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Nature magique

L'essence du sorcier regorge d'une quantité de magie hors du commun.

Effets : Bonus automatique par niveau aux points de Zéon. 1 PC = +50 Zéon par niveau, 2 PC = +100 Zéon par niveau, 3 PC = +150 Zéon par niveau.

Coût : 1,2,3

Réf.: Ecr

Pouvoir naturel

Le sorcier renforce ses sorts avec son essence et non ses connaissances

Effets : Utilise le Pouvoir au lieu de l'Intelligence pour calculer le potentiel maximum des sorts mais pas le niveau de Voie

Coût : 1

Réf.: Ecr

Avantages Psychiques

Ces avantages sont réservés aux personnages possédant l'avantage Accès à une discipline psychique ou Accès à toutes les disciplines psychiques.

Viseur mental

Les attaques mentales du personnage sont particulièrement précises lors qu'il y consacre son potentiel psychique.

Effets : Chaque PPP libre dépensé pour améliorer la projection psychique donne un bonus de +20 au lieu de +10.

Coût : 1

Réf.: LdB

Concentration intense

La concentration du personnage est si profonde qu'il en tire un plus grand avantage que la normale.

Effets : Le Psy double le bonus au Talent psychique que lui rapporte la concentration.

Coût : 2

Réf.: LdB

Attache psychique renforcée

Le personnage peut maintenir des pouvoirs plus puissants que ce que permettrait normalement son Talent psychique.

Effets : Le personnage peut maintenir ses pouvoirs attachés à un niveau de difficulté au-dessus de ce qu'indique son Talent Psychique.

Limite : ne se cumule pas avec les bonus gagné en dépensant des PPP libres pour renforcer une attache.

Coût : 2

Réf.: LdB

Résistance à la fatigue psychique

L'utilisation des facultés psychiques ne fatigue presque jamais le personnage.

Effets : Pas de pertes de fatigue si le Psy échoue à utiliser un de ses pouvoirs, même s'il n'a plus de PPP libres à dépenser

Limite : Cet avantage n'a aucun effet sur les pouvoirs de niveau 3

Coût : 2

Réf.: LdB

Récupération rapide des PPP

Le personnage a la capacité de récupérer facilement de la tension provoquée par l'utilisation de ses pouvoirs psychiques.

Effets : Augmente la vitesse de récupération des PPP libres, normalement 1 par heure. 1PC = 1 par 10 minutes, 2PC = 1 par 5 minutes, 3PC = 1 par minute.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Préférence psychique

L'une des disciplines du personnage est potentiellement bien plus haute que les autres.

Effets : Quand il utilise un pouvoir de la discipline choisie, le personnage atteint le niveau de difficulté au-dessus de celui qu'il a obtenu grâce à son Talent psychique.

Coût : 2

Réf.: LdB

Concentration passive

Le personnage peut se concentrer quelle que soit la situation, ignorant les distractions ou les menaces.

Effets : Le Psy peut se concentrer même s'il réalise des actions actives.

Coût : 2

Réf.: LdB

Ambivalence psychique

Les capacités psychiques du personnage sont renforcées lorsqu'il utilise plusieurs pouvoirs en même temps.

Effets : Quand le personnage divise son Talent psychique pour utiliser plusieurs pouvoirs dans un même round, il gagne sur chaque pouvoir un bonus cumulatif de +5 par pouvoir déclaré.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Modificateur psychique accru

Le personnage est doué pour profiter des éventuelles altérations environnementales qui affectent ses pouvoirs.

Effets : Double tous les modificateurs naturels que possède la discipline psychique utilisée. Valable aussi bien sur les bonus que les malus.

Coût : 1

Réf.: Ecr

Avantages de passé

Ces avantages sont optionnels pour les Meneurs qui voudraient quantifier les avantages que peuvent rapporter certains historiques pondus par leurs joueurs.

Biens de départ

Le personnage possède une grande fortune matérielle.

Effets : Accorde une somme d'argent ou de l'équipement initial. 1PC = 2'000 écus d'or (PO), 2PC = 5'000 écus d'or, 3PC = 10'000 écus d'or.

Condition : Le MJ peut décider de modifier ces sommes en fonction de sa campagne.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Chevronné

Le personnage a déjà connu de nombreuses expériences dans le monde.

Effets : Permet de commencer avec un certain nombre de points d'expérience, ce qui peut augmenter le niveau initial du personnage. 1PC = 50 points, 2PC = 100 points, 3PC = 150 points.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Artefact

Le personnage possède un artefact de grand pouvoir.

Effets : A déterminer avec le MJ pour la création d'un artefact selon l'importance des PC dépensés.

Coût : 1,2,3

Réf.: LdB

Allié puissant

Quelqu'un ayant une certaine influence est prêt à aider le personnage à tout moment.

Effets : À déterminer par le MJ en fonction des PC dépensés. La table des contacts peut servir de base pour le coût en PC

Coût : 1,2,3

Réf.: Gal

Contact

Le personnage a des connaissances pouvant lui donner des informations, voire lui fournir une aide limitée, au moment où il le demandera.

Effets : À chaque fois que nécessaire le personnage peut utiliser ses contacts pour obtenir des informations ou une aide limitée dans leur domaine d'influence. La table suivante donne une liste de valeurs de PC pour les différentes organisations de Gaïa. Dépenser plus de PC indique que le contact est de plus grande importance dans l'organisation en question.

Coût : 1,2,3

Réf.: Ga1

Organisations	PC
Inquisition	2
Église	1
Tol Rauko	2
Wissenschaft	2
Séléné	2
Ordre de Magus	2
Ordre de Yehudah	2
Soleil Noir	2
Hautes sphères d'un pays	2
Bas fonds	1
Noblesse locale	1
Grand seigneur du crime	1

Position sociale

Signifie que le personnage appartient à la plus haute classe de la société de son pays d'origine, un statut supérieur de la noblesse. Ceci implique un titre prestigieux et une fortune personnelle considérable. A signaler qu'il n'est pas forcément chef de famille, mais peut être simple héritier

Effets : Permet d'accéder aux classes sociales réservées de chaque principauté. Voir les descriptions dans Gaïa.

Coût : 1,2

Réf.: Ga1

Racines culturelles

Le personnage est très attaché à la culture de son pays et possède de vastes connaissances sur les traditions et coutumes de son pays.

Effets : Donne un bonus à plusieurs compétences en fonction du pays d'origine et de la position sociale du personnage. Voir les descriptions dans Gaïa.

Coût : 1

Réf.: Ga1

Réputation

Pour une raison ou une autre le personnage est exceptionnellement connu partout.

Effets : A l'interprétation du MJ, le joueur devrait fournir les raisons de sa renommée.

Note : Si les règles optionnelles de Réputation sont utilisées, donne un bonus en points de réputation.

1 PC = 40 points, 2 PC = 65 points

Coût : 1,2

Réf.: Ga1

Saint

Le personnage a reçu la distinction de saint de la part de l'Église, ce qui signifie que ses pouvoirs sont officiellement un don divin et n'émanent pas du démon. Il doit cependant utiliser ses pouvoirs le moins possible en public et, même si le cas arrive rarement, l'Église peut révoquer son statut s'il commet des actes qu'elle pourrait considérer comme négatif.

Effets : A l'interprétation du MJ.

Limite : Doit être doté d'un quelconque pouvoir surnaturel pour pouvoir prendre cet avantage.

Coût : 2

Réf.: Ga1

Avantages spéciaux

Sang Ancien

Bien qu'il l'ignore sans doute, le personnage possède du Sang Ancien de Salomon. Il possède une affinité avec la technologie des Loges Perdues

Effets : À déterminer par le MJ

Coût : 2

Réf.: Ga1

Désavantages

Le bénéfice indique le nombre de points de création rapportés par chaque désavantage. Un personnage ne peut prendre au maximum que trois désavantages.

Désavantages Généraux

Réduire une caractéristique de deux points

Effets : Réduit de deux points une caractéristique principale.

Limite : On ne peut pas réduire une caractéristique principale en dessous de 3

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Myopie

La vision du personnage est affectée d'un problème qui l'empêche de bien voir. Ceci l'oblige à porter des lunettes ou un autre instrument pour bien voir.

Effets : Subit un malus de -50 aux compétences Vigilance et Observation quand il utilise la vue et un malus de -3 aux jets de Perception basée sur la vision. Ces malus s'appliquent également au tir.

Le port de lunettes (ou d'autre outil de correction) réduit ces malus au choix du MJ.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Mauvaise santé

La santé du personnage est terriblement faible et il tombe facilement malade.

Effets : RMal réduite de moitié.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Vulnérabilité aux poisons

Les défenses biologiques du personnage sont incapables de lutter contre les substances nocives.

Effets : RPois réduite de moitié.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Vulnérabilité à la magie

Le personnage est très facilement affecté par les énergies magiques.

Effets : RMyS réduite de moitié.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Possession facilitée

Même si sa volonté est forte, le personnage subit très facilement la domination des entités ayant la faculté d'affecter son esprit ou d'altérer sa personnalité.

Effets : Malus de -50 aux tests de RPsy ou RMyS pour résister aux tentatives de possession, de domination ou de modification du comportement.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Vulnérabilité au froid ou à la chaleur

La chaleur ou le froid (au choix lors de la prise de ce désavantage) affectent fortement le personnage et provoquent chez lui de graves problèmes physiques.

Effets : Malus de -80 à toutes les Résistances contre l'élément choisi. Malus de -30 à toutes les actions quand exposé à un climat extrême en lien avec l'élément choisi.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Membre atrophié

Le personnage a de sérieuses difficultés à contrôler un de ses membres. Ce membre tremble fortement à tout bout de champ ou cesse de répondre au moment où il en a besoin.

Effets : Malus de -80 à toutes les actions physiques nécessitant l'utilisation de ce membre.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Débilité physique

Le personnage résiste extrêmement mal aux dégâts physiques. Chaque fois qu'il subit un Critique, il a de fortes chances d'en mourir en d'en garder une blessure irréversible.

Effets : RPhy réduite de moitié

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Apparence désagréable

Le personnage est terriblement difforme, ce qui rend son apparence désagréable.

Effets : L'apparence du personnage est de 2

Limite : apparence minimale de 7 et doit avoir été obtenue sur un jet de dé et non par choix

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Guérison lente

Qu'elle qu'en soit la raison, le personnage récupère de ses blessures avec beaucoup de difficulté, même avec des moyens surnaturels.

Effets : Ne récupère que la moitié des points de vie qu'il devrait récupérer normalement, que ce soit par régénération naturelle ou par des moyens surnaturels.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Grave maladie

Le personnage souffre d'une grave maladie dégénérative qui finira par le tuer. En général, il lui reste moins d'une année à vivre, mais cette période peut être plus ou moins longue selon l'envie du MJ. Le personnage cherche probablement un remède à sa maladie, si celui-ci existe.

Effets : Le personnage applique un malus cumulatif de -10 à toutes ses actions pour chaque mois qui passe. Le MJ décide secrètement d'une date à laquelle le personnage est supposé décéder des suites de la maladie.

Bénéfice : 2

Réf.: LdB

Grave allergie

Le personnage a une allergie quelconque, si grave que par simple contact ou inhalation il subit une terrible réaction allergique qui dure plusieurs heures.

Effets : Malus à toutes les actions de -40 à -80 en fonction de la gravité de l'allergie ou du temps passé au contact de la substance

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Phobie sévère

Le personnage ressent une peur terrible envers quelque chose, qui l'oblige à se comporter de manière irrationnelle en sa présence. Au MJ de décider si l'objet choisi est valide et suffisamment commun.

Effets : Subit les malus de l'état de peur en présence de l'objet de sa phobie.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Muet

Le personnage est privé de la capacité physique de parler pour une raison quelconque.

Effets : Le personnage ne peut pas parler

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Aveugle

Le personnage est privé du sens de la vision pour une raison quelconque.

Effets : Le personnage ne peut utiliser aucune compétence qui nécessite d'y voir et subit en permanence le malus de cécité.

Bénéfice : 2

Réf.: LdB

Sourd

Le personnage est dépourvu du sens de l'audition pour une raison quelconque.

Effets : Le personnage ne peut utiliser aucune compétence qui nécessite le sens de l'ouïe.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Sommeil profond

Le personnage a un sommeil très profond et il est difficile à réveiller. Il supporte même un contact physique léger sans se réveiller et au réveil il reste étourdi pendant plusieurs minutes.

Effets : Malus de -200 à tout jet de Perception quand il dort. Durant les dix rounds suivants sont réveil, il subit un malus de -40 à toutes ses actions.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Malchance

Le personnage fait preuve de malchance dans toutes ses actions et échoue de manière catastrophique plus souvent que la normale.

Effets : Les résultats provoquant une Maladresse augmente de 2. Le personnage échoue sur un 5, sur un 4 s'il est maître.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Infortuné

Le malheur accompagne partout le personnage. Où qu'il soit, il se passe toujours des choses terribles, quels que soient les efforts qu'il fait pour l'éviter.

Effets : Déterminé par le MJ. Dans tous les cas, le personnage est toujours celui qui subit les inconvénients d'une situation quand il faut choisir au hasard.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Arme exclusive

Le personnage a l'habitude de combattre exclusivement avec une arme précise et sa capacité à utiliser toute autre arme s'en trouve fortement réduite. Ce n'est pas seulement une question d'équilibrage de l'arme, mais bien souvent une raison psychologique qui le lie à cette arme précise.

Effets : Subit un malus de -30 s'il utilise une arme autre que la sienne.

Limite : Ne peut être pris que par les archétypes de Combattant, Furtif, Artiste martial ou Sans classe.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Réaction lente

Le personnage est pourvu de réflexes relativement lents.

Effet : 1 PC = -30 à l'Initiative, 2 PC = -50 à l'Initiative.

Bénéfice : 1,2 **Réf.:** LdB

Addiction ou vice grave

Le personnage ressent un besoin impérieux de réaliser un acte précis ou de consommer une substance spéciale de façon quotidienne. Il fera tout ce qui est nécessaire pour satisfaire son besoin, car dans le cas contraire il devient nerveux et fait une crise.

Effet : Subit un malus cumulatif de -10 à toutes ses actions par jour passé sans satisfaire son vice.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Apprentissage lent

Le personnage est bien plus limité qu'un individu normal dans sa capacité d'apprentissage. Il n'est pas moins intelligent que les autres, mais n'apprend pas vraiment de ses erreurs ou de ses réussites.

Effet : 1 PC = -4 XP par séance, 2 PC = -8 XP par séance

Bénéfice : 1,2 **Réf.:** LdB

Vulnérable à la douleur

Le personnage n'a pas la capacité de résister à la douleur physique qui le paralyse et le gêne fortement.

Effet : Double tous les malus provoqués par la souffrance, que ce soit suite à un critique ou à des effets surnaturels.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Épuisement

Le personnage se révèle très vulnérable aux effets de la fatigue. Il se fatigue plus vite que les autres et en subit plus durement les effets.

Effet : Double le malus aux actions provoqué par la fatigue et diminue d'un point la Base de Fatigue du personnage.

Bénéfice : 1 **Réf.:** LdB

Couard

Le personnage est peureux par nature, jusqu'à un point qu'il a du mal à contrôler, et fera tout pour éviter toute situation qui présente un certain danger, même non mortel.

Effet : A interpréter par le joueur. Toutefois, en cas de danger il est soumis au malus de Peur. Un test d'Impassibilité de niveau Très Difficile peut réduire ce malus à -20.

Bénéfice : 1 **Réf.:** Ecr

Destin funeste

La fatalité planer au-dessus du personnage et le destin lui-même semble se retourner contre lui. Quoi qu'il fasse, ses actions ne seront jamais récompensées par une chance exceptionnelle ou un moment de gloire.

Effet : Aucun jet ouvert, quel que soit le résultat sur les dés.

Bénéfice : 2 **Réf.:** Ecr

Faible

Quand le personnage est blessé, ses capacités sont fortement diminuées même s'il ne souffre d'une blessure critique.

Effet : Malus de -30 à toutes les actions quand les points de vie tombent en dessous du tiers du total.

Bénéfice : 1 **Réf.:** Ecr

Insupportable

Le personnage possède une certaine capacité naturelle pour être antipathique envers les autres. Peu importent ses efforts, il provoque toujours une réaction négative des personnes qui ne le connaissent pas et même sa simple présence peut provoquer une légère irritation chez certains individus.

Effet : A l'appréciation du MJ

Bénéfice : 1 **Réf.:** Ecr

Maladroit

Le personnage est particulièrement maladroit, même si son Habilité tend à laisser penser le contraire, à cause de sa distraction et du manque de coordination.

Effet : Malus de -30 à la compétence Habilité manuelle. Malus de -3 aux tests opposés de Dextérité.

Bénéfice : 1

Réf.: Ecr

Maudit

Une force obscure pèse sur le personnage, une certaine anomalie de caractère surnaturel qui se mêle à son destin et l'entraîne vers le malheur et le chagrin.

Effet : A l'appréciation du MJ en fonction du bénéfice que le désavantage donne.

Pour 1 PC, il s'agit d'un effet négatif que le personnage subit continuellement et qui lui nuit, par exemple un guerrier qui égare tout le temps ses armes quand il les perd de vue, ou d'une personne incapable de garder de l'argent quoi qu'elle tente.

Pour 2 PC, il s'agit d'une malédiction à caractère supérieur qui entraîne de terribles événements pour celui qui la subit. Ce pourrait être le cas de quelqu'un qui est condamné à perdre tout ce qu'il possède, dont le corps se couvre de douloureuses blessures sanglantes chaque fois qu'il lutte avec quelqu'un ou qui mourra inévitablement le jour où il ôtera une vie.

Bénéfice : 1,2

Réf.: Ecr

Sans bonus naturel

Le personnage n'a aucun talent pour profiter de ses caractéristiques, il se base plus sur ce qu'il apprend que sur ses capacités naturelles.

Effet : Aucun bonus naturel aux compétences par niveau.

Bénéfice : 1

Réf.: Ecr

Désavantages Mystiques

Ces désavantages sont réservés aux personnages possédant le Don Mystique et donc capables de lancer des sorts.

Les Points de Création gagnés par ces désavantages ne peuvent être utilisés que pour acheter des avantages mystiques.

Obligation de parole

Les paroles mystiques sont un élément fondamental de la magie du personnage.

Effet : Doit être capable de parler pour accumuler la magie et lancer des sorts.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Obligation de gestes

Le personnage ne peut pas se passer de gestes pour tisser la magie et doit disposer d'une liberté totale de mouvement pour pratiquer sa magie.

Effet : Doit être capable de bouger librement pour accumuler la magie et lancer des sorts.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Exténuation magique

La tension magique provoque une intense fatigue chez le personnage qui peut le conduire jusqu'à l'évanouissement.

Effet : Perd des points de fatigue en fonction de la valeur du sort lancé. Sorts supérieurs à 100 Zéons ==> 1 point, sorts supérieurs à 200 Zéons ==> 2 points, sorts supérieurs à 300 Zéons ==> 3 points

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Récupération lente de la magie

La magie connaît quelques problèmes à filtrer à travers l'essence du personnage, ce qui lui pose quelques problèmes pour récupérer le pouvoir qu'il a utilisé.

Effet : La régénération Zéonique est réduite de moitié

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Magie soumise à condition

Le contrôle du personnage sur la magie est capricieux et ne répond que quand le personnage réalise une action précise, par exemple, ses sorts pourraient ne fonctionner que quand il danse ou quand il combat. Ou ils ne fonctionnent que dans des conditions précises comme par exemple uniquement la journée ou quand les pieds du personnage touche le sol.

Effet : Ne peut pas utiliser de magie s'il ne remplit pas la condition déterminée pour ce désavantage. Dans le cas où la condition est une compétence secondaire, le test doit être réussi avec un niveau Difficile.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Magie étanche

La magie ne filtre pas naturellement à travers le corps et l'âme du personnage. Certains blocages l'empêchent de canaliser les pouvoirs ambiants et même son âme ne régénère pas la magie. La seule méthode à sa disposition pour régénérer le pouvoir qu'il a utilisé est de s'alimenter des énergies mystiques d'autres êtres magique ou d'objets.

Effet : Le personnage n'a aucune régénération Zéonique. Il ne pourra récupérer de la magie qu'en la drainant d'objets qui le permettent ou d'être vivants possédant le Don Mystique.

Limite : Ne peut pas être cumulé avec le désavantage Récupération lente de la magie.

Bénéfice : 2

Réf.: LdB

Lien existentiel

Les pouvoirs du sorcier sont liés aux mêmes racines que les voies de magie, et donc sa capacité à développer ou à créer ses propres sorts est pratiquement nulle.

Effet : Le sorcier ne peut pas choisir de sorts d'Accès Libre sans ses voies de magie et il se révèle incapable de choisir librement ses sorts.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Sorcellerie

La magie pratiquée par le personnage a une saveur tribale et shamanique, dont les principes constituent la base de son énergie.

Effet : Doit obligatoirement utiliser des composantes matérielles pour lancer ses sorts. Chaque sortilège requiert un ou des composants précis déterminé par le MJ en fonction des origines et connaissances du personnage.

Bénéfice : 2

Réf.: LdB

Désavantages Psychiques

Ces désavantages sont réservés aux possédant l'avantage Accès à une discipline psychique ou Accès à toutes les disciplines psychiques.

Les Points de Création gagnés par ces désavantages ne peuvent être utilisés que pour acheter des avantages psychiques.

Sans concentration

Les pouvoirs du personnage ne dépendent pas de sa concentration, ils sont trop inconstants pour qu'il puisse les préparer afin d'améliorer leur puissance.

Effet : Ne peut pas appliquer de bonus à son Talent psychique quand il se concentre.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Pouvoir unique

Les aptitudes psychiques du personnage ne lui permettent pas d'utiliser plusieurs pouvoirs en même temps. Il se concentre trop sur le pouvoir utilisé.

Effet : Ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par round, à l'exception des pouvoirs maintenus qui ont été lancés dans les rounds précédents.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Exténuation psychique

L'utilisation des pouvoirs psychiques du personnage provoquent chez lui de graves répercussions physiques, qui le laissent extrêmement fatigué.

Effet : Le personnage perd le double des points de Fatigue indiqués par sa fatigue psychique.

Bénéfice : 1

Réf.: LdB

Consommation psychique

Quand les pouvoirs du psy ne fonctionnent pas, le contrecoup provoque une grave répercussion sur son corps et provoque des dégâts internes.

Effet : Si le psy subit un échec psychique, il perd automatiquement autant de points de vie que sa marge d'échec par rapport au talent minimum requis.

Bénéfice : 2

Réf.: LdB

Désavantages de passé

Les Points de Création gagnés par ces désavantages ne peuvent être utilisés que pour acheter des avantages de passé.

Bleu

Contrairement à ses compagnons, le personnage a une expérience sur le terrain très limitée.

Effet : Le personnage commence avec 100 points d'expérience de moins que le reste des personnages de son groupe. Dans le cas où ils seraient de niveau 1, il sera de niveau 0 et aura besoin d'au moins 3 séances pour atteindre le premier niveau.

Spécial : Seul un joueur (ou deux si cinq joueurs ou plus) peut prendre ce désavantage.

Bénéfice : 1

Réf.: Ecr

Code de conduite

Le personnage a été élevé et a vécu selon un code de conduite strict qui pèse toujours sur lui. Il ne peut pas y désobéir et se verra obligé de le suivre en toutes circonstances. Il ne sait tout simplement pas vivre autrement.

Effet : Doit suivre un code de conduite strict, en général dépendant de son pays d'origine.

Bénéfice : 1

Réf.: Ga1

Dettes

Le personnage a contracté une dette gigantesque qu'il est incapable de payer. Elle lui a déjà coûté tout ce qu'il possédait mais il est encore obligé de déboursier bien plus. La nature de cette dette doit être déterminée, peut-être doit-il payer tous les mois des frais d'hôpital pour sa mère ou sa famille a été ruinée et il se retrouve légataire de cette dette.

Effet : Quel que soit son statut social, le personnage ne commence avec aucune autre possession que ce qu'il porte et doit amortir une dette fixée à plus de 10'000 écus d'or. Une autre possibilité est qu'il doive obligatoirement payer 500 écus d'or tous les mois.

Bénéfice : 1

Réf.: Ga1

Ennemi puissant

Au cours de sa vie, le personnage s'est fait un dangereux ennemi qui le poursuit sans relâche afin de le détruire. Il se peut qu'un important seigneur du crime soit à ses trousses, ou que l'Inquisition le considère comme sorcier et le recherche pour l'éliminer.

Effet : À déterminer par le MJ. Le tableau de l'avantage Contact peut donner une idée pour les PC gagnés.

Bénéfice : 1,2

Réf.: Ga1

Paria

Pour une raison quelconque, le personnage est totalement rejeté par la société. Où qu'il aille, les gens le méprisent et fuient toujours sa compagnie. Il se peut qu'il appartienne à une famille connue pour être coupable de haute trahison, ou qu'on l'ait accusé d'une série de crimes horribles.

Effet : Automatiquement considéré comme un paria dans tous les cercles sociaux.

Bénéfice : 1

Réf.: Ga1

Secret invouable

Le personnage cache un sombre et terrifiant secret, quelque chose qui pourrait signifier sa ruine et celle de ceux auxquels il tient s'il était révélé au grand jour. Il se peut qu'il soit coupable d'un crime affreux, ou qu'il ait été utilisé enfant pour mener à bien un terrible rituel ayant causé la mort de milliers de gens, auquel cas les membres de la secte déchaîneraient un enfer sur lui s'ils découvraient qu'il est encore vivant.

Effet : A déterminer entre le joueur et le Meneur quel est le secret et quelles seraient les conséquences de sa révélation.

Bénéfice : 1

Réf.: Ga1