

SorCellerie : Avantages & Désavantages

Abréviations : WC = *Witchcraft rulebook*, MC = *Mystery Codex*, AC = *Abomination codex*, Hod = *The Book of Hod*, Arm = *Armageddon rulebook*.
A = *Avantage*, D = *Désavantages*, *=*Avantage ou désavantage surnaturel*. La numérotation des pages est celle des ouvrages en VO.

Nom	Sup	T	Coût	Description
Âge* <i>Age</i>	WC p84	A	5/niv	Le personnage a vécu plusieurs vies. Chaque niveau d'âge représente un siècle. Chaque niveau dans cet avantage lui apporte le niveau d'intelligence à ajouter aux compétences. Le plus haut score entre Intelligence, Volonté et Perception s'ajoute à la Métaphysique. Le niveau de Volonté s'ajoute à la réserve d'essence. Plusieurs niveaux d'âge ajoute un bonus de 5pt de compétence/niveau. En contrepartie chaque niveau d'âge apporte un adversaire ou un secret.
Âme ancienne* <i>Old soul</i>	WC p87	A	4/niv	Le personnage s'est réincarné plusieurs fois. Chaque niveau représente 3 ou 5 vies antérieures. Chaque niveau ajoute 6pt à la réserve d'essence + 1PP d'attribut mental. Le personnage peut faire un test de volonté et d'intelligence pour utiliser une compétence connue par ses vies antérieures avec comme bonus au test de compétence, son niveau d'âme ancienne.
Apparence <i>Attractiveness</i>	WC p74	A	1-5	Les traits physiques du personnage vont de "agréable" (+1) à "beauté exceptionnelle" rivalisant avec les top-modèle. Le score d'apparence s'ajoute à tous les jets sociaux, sauf intimidation.
Apparence <i>Attractiveness</i>	WC p74	D	1-5	Les traits physiques du personnage vont de "laid" (-1) à "monstrueux". Le score d'apparence se retranche de tous les jets sociaux mais s'ajoute à celui d'intimidation.
Augmentation de la réserve d'essence* <i>Increased essence pool</i>	WC p87	A	1/5pt 1/2pt	Pour chaque PP dépensé dans cet avantage à la création, le personnage ajoute 5pt à sa réserve d'essence. Après la création, chaque point dépensé dans cet avantage ne rapport plus que 2pt d'essence.
Avatar* <i>Avatar</i>	Arm p80	A	30	Le personnage est la personnification d'un des pouvoirs d'un dieu. Bien qu'indépendant et possédant certains Aspects divins, la divinité peut être amenée à contrôler l'Avatar de temps en temps pour mener ses desseins.
Avide <i>Covetous</i>	WC p75	D	1-3	La actes du personnage sont dictés par un objectif qu'il désire ardemment atteindre. Résister à la tentation demande un jet de volonté avec un malus de -1, -3 ou -5 selon le niveau du désavantage.
Canalisation d'essence* <i>Essence channeling</i>	WC p86	A	2/niv 5/niv	Le personnage utilise l'essence ambiante pour lancer ses sorts. Chaque niveau de canalisation coûte 2PP jusqu'au niveau 5, puis 5PP par niveau au-delà du niveau 5. Le personnage utilise son niveau de canalisation par tour. Il récupère son niveau de canalisation par minute.
Casse-cou <i>Reckless</i>	WC p81	D	2	Le personnage agit avant de réfléchir. C'est un impulsif qui ne prend pas le temps de réfléchir, prend des risques incroyables et se met régulièrement dans des situations périlleuses.
Cauchemars récurrents <i>Recurring nightmares</i>	WC p81	D	1	Les nuits du personnage sont hantées par des rêves terrifiants qui l'empêche de prendre correctement du repos. Sur un résultat de 1 sur 1D10, il perd 1D4(2) pt d'endurance.
Chanceux* <i>Good luck</i>	WC p86	A	3/niv	Le personnage a un bonus correspondant à son niveau de chance. Il peut l'utiliser en une fois pour le test de son choix une fois par scénario ou fractionner son niveau de chance pour plusieurs tests lors de ce scénario.
Change-forme* <i>Skin-changer</i>	Abo p25	A	var	Pré-requis : Spirit mastery 4+, Warding 1+. Les change-forme sont des sorciers qui simulent les pouvoirs des lycanthropes grâce à un lien privilégié avec un esprit-totem animal. Ils doivent porter la fourrure de l'animal au moment de la transformation. Ils n'ont aucun des inconvénients des lycanthropes, mais ne peuvent utiliser aucun de leurs pouvoirs spéciaux, ni même utiliser la magie sous forme bestiale.
Charisme <i>Charisma</i>	WC p74	A	1-5	Le personnage semble sympathique au premier abord (+1). A +5, le magnétisme du personnage en fait un leader-né. Cela se ressent sur les tests d'interaction sociale et d'influence.
Charisme <i>Charisma</i>	WC p74	D	1-5	Le personnage semble antipathique au premier abord (-1) et se fait ignorer. A -5, le personnage est froid et désagréable et les gens le fuient. Cela se ressent sur les tests d'interaction sociale et d'influence.
Clown <i>Clown</i>	WC p75	D	1	Le personnage est incapable de prendre quoi ce soit au sérieux. Il blague dans les moments les plus inopportuns, et du coup personne ne le prend jamais au sérieux.
Code de l'honneur <i>Honorable</i>	WC p79	D	1-3	Le personnage suit un code rigide qu'il ne brisera pas à la légère. Au niveau 1, il refuse de mentir ou trahir son entourage. Au niveau 2, il applique ce code à tous, ami et ennemi, et il se sent lié par la parole donnée. Au niveau 3, il refuse de participer à tout acte déloyal, ne ment et ne triche jamais.
Conscience de la situation <i>Situational awareness</i>	WC p82	A	2	Le personnage est très perspicace. Il a un bonus de +2 à la perception pour détecter un problème ou un danger dans son entourage immédiat. Il est également très difficile à surprendre.
Contacts <i>Contacts</i>	WC p75	A	1-5	Le personnage connaît un colporteur de rumeur (+1), une personne donnant des informations fiables (+2), des amis sincères(+3) ou des alliés compétents qui agiront pour lui (+4) jusqu'à se sacrifier si nécessaire (+5).
Croyance : préjugés <i>Delusions : prejudice</i>	WC p77	D	1-3	Le personnage est incapable de faire confiance à des personnes de certains groupes (race, ethnie, religion, nationalité). -1, c'est un xénophobe, à -3 un raciste convaincu, enragé, voir actif.
Croyance : supériorité illusoire <i>Delusions of Grandeur</i>	WC p77	D	1-3	Le personnage se croit beaucoup plus puissant qu'il ne l'est. A 1pt, il est juste présomptueux, à 3pt, c'est un mégalomane doublé d'un schizophrène susceptible de se prendre pour un personnage historique.
Croyance farfelues <i>Weird Delusions</i>	WC p77	D	1-3	Le personnage est déconnecté de la réalité. A 1pt, il a des manies bizarres, à 2pt il parle sans arrêt de ses croyances, à 3pt, ses pratiques deviennent dangereuses et peuvent l'amener devant la justice.

<i>Nom</i>	<i>Sup</i>	<i>T</i>	<i>Coût</i>	<i>Description</i>
Cruauté <i>Cruel</i>	WC p77	D	1-3	Le personnage aime faire souffrir les autres. A 1pt, uniquement ses ennemis. A 3pt, c'est un sadique à la limite du psychopathe.
Dénué de talent <i>Talentless</i>	WC p83	D	2	Le personnage ne possède aucune créativité artistique et il subit un malus de -3 pour toute tentative dans ce domaine, mais aussi sur les compétences Intimidation, Séduction et Beau parleur.
Dépendance <i>Addiction</i>	WC p72	D	1-6	Le personnage est dépendant à une drogue. 1pt : buveur ou fumeur régulier. 2pt buveur, fumeur invétéré + marijuana. 3pt, LSD, 4pt, alcoolique, consommateur régulier de barbiturique et cocaïne, 5pt : consommateur habituel d'héroïne, abus de barbiturique et cocaïne. 6pt, abus d'héroïne.
Don* <i>Gift</i>	WC p86	A	5	Le personnage est capable de percevoir les êtres surnaturels et les puissants flots d'essence. Cet avantage est obligatoire pour pratiquer la magie et utiliser des pouvoirs.
Dur à cuire <i>Hard to kill</i>	WC p78	A	1-5	Le personnage résiste particulièrement bien aux dégâts. Chaque niveau ajoute 3pt de vie et un bonus de +1 aux tests de survie.
Endurance naturelle <i>Natural toughness</i>	Arm p75	A	2	Le personnage est plus résistant que la normale et sont considérés comme possédant 4pt d'armure naturelle contre les dégâts contondants. Les attaques tranchantes et perforantes ne sont pas affectées par cet avantage.
Ennemi <i>Adversary</i>	WC p73	D	1-10	Le personnage s'est fait un ennemi d'une personne normale (1pt), d'un gang (2pt), d'un sorcier, d'un militaire ou d'un milliardaire (3pt), du service de police d'une grande ville ou d'un état(4pt), voire d'une congrégation de sorciers (5pt).
Érudit rosicrucien* <i>Rosicrucian scholar</i>	WC p88	A	2	Les personnages rosicruciens doivent acquérir cet avantage avant de pouvoir pratiquer d'autres arts que la Magie et l'invocation.
Ésotérisme Legba* <i>Legban esoteric</i>	Abo p24	A	2	Les disciples de Legba doivent acquérir cet avantage pour pouvoir suivre des voies métaphysiques supplémentaires.
Esprit totem* <i>Spirit patron</i>	Abo p25 Arm p84	A	var	Un esprit particulièrement puissant a forgé un lien avec le personnage. En échange de dettes et d'obligations, l'Esprit fournit un certain nombre de pouvoirs au personnage. (p104-105)
Exilé mineur* <i>Lesser Exile</i>	Arm p82	A	20	Le personnage est un séraphin mineur qui a renié son héritage céleste pour s'incarner sur Terre de façon permanente.
Exilé* <i>Exile</i>	Arm p82		30	Le personnage est un séraphin qui a renié son héritage céleste pour s'incarner sur Terre de façon permanente.
Exilé majeur* <i>Greater Exile</i>	Arm p82		45	Le personnage est un séraphin majeur qui a renié son héritage céleste pour s'incarner sur Terre de façon permanente.
Familier* <i>Familiar</i>	Abo p22	A	var	Un esprit qui travaille côte à côte avec le personnage
Fantome* <i>Ghost</i>	MC p30	A	8	Le personnage est une personne récemment décédée dont l'âme est restée sur terre.
Froussard <i>Cowardly</i>	WC p76	D	1-3	Le personnage évite de prendre des risques inutiles (1pt), il doit faire un test simple de volonté pour résister à l'envie de fuir dès la situation devient dangereuse (2pt), voire difficile à chaque nouvelle confrontation et ne fera jamais sciemment d'actes héroïques (3pt).
Haut Bast* <i>High bast</i>	WC p87	A	2	Les Basts sont une ancienne espèce de felins doués d'intelligence. Vous faites partie de l'élite des Bast et pouvez, pour de courtes périodes, vous transformer en humain.
Héritier* <i>Inheritor</i>	Arm p83	A	20	Le personnage est un lointain descendant des dieux païens, fruit des amours de l'un d'eux et d'un humain. récupération d'essence à 2pt d'essence/ niveau de volonté / minute. Récupération des points de vie à Volonté points de vie /tour (avec reconstitution des membres tranchés). Force +3, Constitution +3, un attribut mental +1. PV = [(Force + Constitution) x5] + 40, essence = somme des attributs + 20. Sans âge. sens surnaturels. Résistance aux poisons et maladie. Ils ont accès aux Aspects divins, mais ne pratiquent pas la magie.
Héros local <i>Home ground</i>	Abo p23	A	0	pré-requis : Influence. Le personnage gagne automatiquement 1 niveau d'Influence lorsqu'il use de son influence sur son territoire.
Identités multiples <i>Multiple identities</i>	WC p80	A	2/niv	Le personnage a plusieurs identités. Chaque niveau correspond à un nouveau jeu complet de papiers d'identité susceptible de duper n'importe quel contrôle d'identité classique.
Illuminé* <i>Enlightened</i>	Hod P21	A	20	Pré-requis (Don, Âme ancienne) . Restriction (ne peut avoir d'esprit-patron). Invocation d'essence illimitée. Récupère volonté + canalisation points d'essence par minute.
Incarnat* <i>Incarnate</i>	Arm p82	A	55	Le personnage est un jeune Titan. L'équivalent d'un ange pour les Anciens Dieux. Ils ont peu d'expérience de la vie sur Terre. Sans âge. sens surnaturels. Résistance aux poisons et maladie canalisation illimitée, récupération d'essence à 2pt d'essence/ niveau de volonté / minute. Récupération des points de vie à [Volonté + constitution] points de vie /minute (avec reconstitution des membres tranchés). force +6, Dextérité +3, Constitution +4, intelligence +2, Volonté +2, Perception +2. PV = [(Force + Constitution) x5] + 150, essence = somme des attributs + 75.

<i>Nom</i>	<i>Sup</i>	<i>T</i>	<i>Coût</i>	<i>Description</i>
Infirmité physique <i>Physical Disability</i>	WC p81	D	1-8	Le personnage souffre d'un handicap physique lui enlevant l'usage d'un bras ou d'une main (2pt), d'un pied ou d'une jambe (3pt), voir les 2 bras(4pt), les 2 jambes (4pt), l'hémiplégie (6pt) ou la paraplégie(8pt).
Influence <i>Influence</i>	Abo p23	A	3/niv	Pré-requis [2 niveau Ressource + 1 niveau de Statut] / niveau d'Influence
Inspiration divine* <i>Divine inspiration</i>	WC p85	A	5	Le personnage a accès grâce à cet avantage à l'utilisation des Miracles.
Kerubim* <i>Kerubim</i>	Arm p83	A	30	Le personnage est un humain qui a été doté de certains pouvoirs angéliques pour défendre la Terre et l'humanité.
Lycanthrope* <i>Feral</i>	Abo p23	D	var	Le personnage est un humain qui peut se transformer en animal (pas nécessairement en loup-garou). Puisqu'il s'agit là du désavantage, il ne contrôle pas sa transformation, qui se produit dès que le niveau d'essence ambiant est élevé (comme c'est le cas lors d'une pleine lune).
Lycanthrope* <i>Feral</i>	Abo p23	A	var	Le personnage est un humain qui peut se transformer en animal (pas nécessairement en loup-garou). Puisqu'il s'agit là de l'avantage, il contrôle sa transformation et peut se transformer à volonté.
M'as-tu-vu <i>Showoff</i>	WC p82	D	2	Le personnage a besoin de toujours attirer l'attention sur lui. Il adore se donner en spectacle et ne se sent vivant que lorsque tous les projecteurs sont tournés vers lui. Un tel personnage est motivé par la gloire et aura du mal à agir discrètement de façon anonyme ou dans l'ombre.
Malchanceux* <i>Bad luck</i>	WC p86	D	3/niv	Le personnage a un malus correspondant à son niveau de malchance pour un test au choix du mj une fois par scénario.
Manque d'humour <i>Humorless</i>	WC p79	D	1	Le personnage prend tout avec le plus grand sérieux. Incapable de rire, la plupart des gens trouvent votre personnage ennuyeux.
Maudit* <i>Accursed</i>	WC p84	D	1-10	Le personnage est affublé d'une malédiction puissante. d'une simple contrariété (1pt) à quelque chose de plus dramatiques (2-3pt), menaçant la vie (4-5pt). Auquel s'ajoute la difficulté à se débarrasser de la malédiction qui va de simple (1pt) à complexe (3pt), nécessitant une longue quête avec cérémonie magique et intervention divine (5pt) jusqu'à incurable (6pt).
Médium avec enseignement magique* <i>Médium with magical training</i>	WC p87	A	2	Les voyants ont besoin de posséder cet avantage pour pouvoir également pratiquer la magie et les invocations.
Mémoire photographique <i>Photographic Memory</i>	WC p80	A	2	Le personnage se souvient toujours (via le mj) des informations importantes au moment voulu. Il gagne un bonus de +1 sur toutes les compétences scolaires et un bonus de +1 à +3 pour toutes les autres compétences qui font intervenir la mémoire.
Minoritaire <i>Minority</i>	WC p80	D	1-3	Le personnage est considéré comme un citoyen de seconde classe du fait de sa race, son groupe ethnique, sa religion. Plus la minorité est haïe, là où se trouve le personnage, plus la valeur de ce handicap augmente.
Nephilim* <i>Nephilim</i>	Arm p83	A	24	Le personnage est un rejeton d'un ange et d'un humain.
Nerfs d'acier <i>Nerves of steel</i>	WC p80	A	3	Le personnage est impossible à terrifier. Dans les situations les plus étranges, il fait ses jets de peur avec un bonus de +4.
Obligation <i>Obligation</i>	Abo p24	D	1-3	Le personnage est habitué à prendre des risques pour son organisation.
Obsession <i>Obsession</i>	WC p80	D	2	Une personne ou une tâche à accomplir dominent la vie du personnage. Il est prêt à n'importe quelle extrémité pour la mener à bien et néglige tout autre aspect de sa vie qui n'a pas de lien direct avec son obsession.
Paranoïde <i>Paranoïa</i>	WC p80	D	2	Le personnage voit des conspirations et des dangers partout. Cela paralyse ses actions, et il passera toujours un certain moment à déterminer qui est susceptible de le trahir et à se protéger avant de passer à l'action.
Paresseux <i>Lazy</i>	WC p79	D	2	Le personnage n'aime pas travailler et a du mal à apprendre de nouvelles compétences. Une fois que la compétence dépasse l'attribut associé, les points de compétence coûtent le double de PP pour être augmentés.
Phantasme* <i>Phantasm</i>	MC p31	A	15	Le personnage est un puissant esprit.
Possédé* <i>Beholden</i>	Arm p80	D	3-5	Que ce soit volontaire ou non, le personnage porte la marque d'un être surnaturel puissant. L'entité l'utilise juste comme source d'information (3pt) et le personnage peut s'y opposer avec un test de volonté difficile. A 5pt, l'entité peut prendre le contrôle du corps du personnage, le même test permet de garder le contrôle un nombre d'heures égal au niveau de succès.
Problèmes émotionnels <i>Emotional Problems</i>	WC p78	D	1-2	Le personnage est en proie à un problème qui le gêne dans ses relations sociales, il peut s'agir d'une peur du rejet, d'une dépendance émotionnelle ou d'une peur de s'engager (1pt) ou plus grave d'un état dépressif (2pt)

<i>Nom</i>	<i>Sup</i>	<i>T</i>	<i>Coût</i>	<i>Description</i>
Qliphonim* <i>Qliphonim</i>	Arm p83	A	30	Le personnage est un humain damné qui a été doté de certains pouvoirs démoniaques et renvoyé sur Terre pour corrompre l'humanité
Rang militaire <i>Military rank</i>	Arm p74	D	1	Le personnage possède un entraînement militaire, ce qui lui donne accès aux armes lourdes. Malheureusement son grade étant très bas, il est soumis à de nombreux impératifs dictés par sa hiérarchie.
Rang militaire <i>Military rank</i>	Arm p74	A	1- 9	Le personnage possède un entraînement militaire, ce qui lui donne accès aux armes lourdes. Son grade est suffisamment élevé pour commander d'une poignée d'homme à une armée entière.
Resistance <i>Resistance</i>	Arm p77	A	1/niv	Le personnage possède un excellent métabolisme qui lui permet de résister à la douleur / la maladie / le poison / la fatigue.
Ressources <i>Ressources</i>	WC p82	A	2/niv	Le personnage possède un certain niveau de richesse matérielle. 1pt = 50.000 euros de bien et 5.000 euros de salaire mensuel 2pt = 300.000 euros de bien et 10.000 euros de salaire mensuel 3pt = 700.000 euros de bien et 20.000 euros de salaire mensuel 4pt = 2 millions d'euro de bien et 50.000 euros de salaire mensuel 5pt = 5 millions d'euro de bien et 200.000 euros de salaire mensuel
Ressources <i>Ressources</i>	WC p82	D	2/niv	Le personnage possède un faible voir très faible niveau de richesse. -1 = 5.000 euros de bien et 1.500 euros de salaire mensuel -2 = 1.000 euros de bien et 1.000 euros de salaire mensuel -3 = 500 euros de bien et environ autant des allocations chômage -4 = 100 euros de bien, et 100 euros mensuels gagnés en mendiant -5 = pas d'argent, et à peine une 10 d'euros trouvés par mois
Rêveur limité II* <i>Limited dreamer II</i>	Hod p22	D	2	Pré-requis (dénué d'humour, dénué de talent). Restriction : Véritable rêveur. Ne se rappelle jamais de ses rêves. Toute action dans les royaumes des rêves subit une pénalité de -5
Rêveur limité I* <i>Limited dreamer</i>	Hod p22	D	1	Difficulté à se rappeler ses rêves (test Intelligence -3). Toute action dans les royaumes des rêves subit une pénalité de -3
Secret <i>Secret</i>	WC p82	D	1-3	Le personnage a un secret qui lui ferait du tort s'il venait à être révélé. Sa révélation nuirait à sa réputation (1pt), à son bien être (2pt), voir à sa vie même (3pt).
Sens aiguisés <i>Acute senses</i>	WC p72	A	2	doit être pris pour chacun des 5 sens. bonus de +3 lors de l'utilisation de ce sens.
Sens émoussés <i>Impaired senses</i>	WC p72	D	2	doit être pris pour chacun des 5 sens. malus de -3 lors de l'utilisation de ce sens.
Seraphim majeur* <i>Greater Seraphim</i>	Arm p84	A	60	Le personnage est un ange juste un peu moins puissant qu'un Archange.
Seraphim mineur* <i>Lesser Seraphim</i>	Arm p84	A	35	Le personnage est un ange de faible puissance
Seraphim* <i>Seraphim</i>	Arm p84	A	45	Le personnage est un ange d'un certain niveau.
Statut <i>Status</i>	WC p82	A	1/niv	La gloire, célébrité, notoriété du personnage lui offre un certain standing. Cet avantage compte 5 niveaux auquel on ajoute la moitié de son niveau de Ressource, si ce dernier est positif.
Statut <i>Status</i>	WC p82	D	1/niv	Le personnage possède un statut social très bas (de -1 à -5) qui ne l'aide pas dans ses interactions sociales avec des personnes de statut plus élevé.
Talent artistique <i>Artistic talent</i>	WC p74	A	3	Le personnage a un don inné pour créer des oeuvres d'art fabuleuses. Il gagne un bonus de +3 pour tous les tests liés à la création. De plus, ils ajoutent 12 points à leur réserve d'essence.
Vampire* <i>Vampyre</i>	MC p32	A	15	Le personnage est un vampire.
Véritable immortel* <i>True immortal</i>	Abo p25	A	15	Le personnage est un véritable immortel. En tant que tel, il a accès à la Technologie atlante.
Véritable rêveur* <i>True dreamer</i>	Hod p22	A	3	Le personnage regagne 2 pts de vie / niveau de constitution par 1/2 heure de sommeil. +3 pour invoquer le 'rêve éveillé' et pour toute action dans les royaumes du rêve. +6 à la réserve d'essence
Vivacité <i>Fast reaction time</i>	WC p78	A	2	Le personnage agit toujours en premier lors des phases d'initiative. Ils ne se figent jamais en situation de combat et gagne un bonus de +1 à la volonté pour résister aux tests de peur.
Zélate <i>Zealot</i>	WC p83	D	3	Le personnage est un fanatique extrémiste qui met sa vie (et celles des autres) au service de ses idéaux et croyances. Il est d'autant plus dangereux qu'il montre un mépris total pour la loi dès lors qu'elle entre en conflit avec ses croyances.