

	NPC	PC	House rule
Gain de karma	<ul style="list-style-type: none"> - pactes (SM 107) - enseignement de métamagie (SM 52) - don volontaire impliquant la formule de l'esprit (SM 107) - pouvoir de drain 		<ul style="list-style-type: none"> - pactes (SM 107) - enseignement de métamagie (SM 52) - don volontaire impliquant la formule de l'esprit (SM 107) - pouvoir de drain
Progression	<ul style="list-style-type: none"> - attribut unique (pas de maximum racial) - compétence (pas de maximum racial) - initiation (donne un pouvoir d'esprit au lieu d'une métamagie) - augmenter la Puissance (nouveau rang x10 en karma), augmente tous les attributs - gagne un pouvoir si sa chance augmente 	<ul style="list-style-type: none"> - attribut unique (Max naturel = Puissance) - compétence (Max = Puissance ??) - initiation (donne au choix un point de pouvoir d'esprit ou une métamagie) - augmenter la chance donne un point de pouvoir 	<ul style="list-style-type: none"> - attribut unique (Max = Px2, Max augmenté = Attribut x1.5) - compétence (Max = Puissance) - initiation (donne au choix un point de pouvoir d'esprit ou une métamagie) - augmenter la Puissance (nouveau rang x10 en karma), augmente tous les attributs sauf la chance - augmenter la chance donne un point de pouvoir - chance max = Puissance
Résistance au banissement	<p style="text-align: center;">Magie + Banish vs Puissance (+ Magie du mage si lié)</p> <p style="text-align: center;">L'esprit possède un nombre de « services » personnels supplémentaires égaux à sa chance, rechargés entièrement à chaque lever ou coucher du soleil. (SM 99)</p> <p style="text-align: center;">L'esprit possède un nombre de « services » personnels supplémentaires égaux à sa chance non utilisée. (SM 109)</p>		<p style="text-align: center;">Magie + Banish vs Puissance (+ Magie du mage si lié)</p> <p style="text-align: center;">L'esprit possède un nombre de « services » personnels supplémentaires égaux à sa chance, rechargés entièrement à chaque lever ou coucher du soleil.</p>
Banissement permanent	<p style="text-align: center;">Banissement normal réussi immédiatement suivi de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - destruction d'une copie de la formule de l'esprit - Volonté + Banish vs Puissance + Chance <p style="text-align: center;">Aucun moyen pour le mage d'être sûr que ça ait marché (SM 109)</p>		<p style="text-align: center;">Banissement normal réussi immédiatement suivi de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - destruction d'une copie de la formule de l'esprit - Volonté + Banish vs Puissance + Chance <p style="text-align: center;">Aucun moyen pour le mage d'être sûr que ça ait marché (SM 109)</p>
		En cas de réussite, l'esprit peut brûler un point de Chance. (RC 91)	En cas de réussite, l'esprit peut brûler un point de Chance. (RC 91)