

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