



KARMA D'ÉQUIPE

Bien je vais essayer de vous expliquer ce qu'est le karma d'équipe et à quoi cela peut servir.

Le karma d'équipe, est un pool de karma composé des points de karma déposés par les membres de l'équipe. Afin que cette dernière soit créée officiellement, il faut un pool de départ de 10 pts de karma. Ensuite toute personne désirant se joindre à l'équipe, doit :

- Avoir l'autorisation des membres de l'équipe
- Dépenser 2 pts de karma minimum

Mais que peut donc apporter ce pool de karma ?

Le karma d'équipe, représente en premier lieu, la création officielle d'une équipe de Shadowrunner. Bien entendu, cela implique que les personnages doivent se faire confiance. Il est impossible de se joindre à une équipe de personne que l'on ne connaît pas, ou avec qui une certaine confiance n'existe pas.

Le Pool de karma d'équipe, permet en jeu, les actions suivantes :

- Les points de karma déposés peuvent être employés afin de lier des objets magiques ou des lieux magiques nécessaires à l'équipe. Tel qu'une loge de magicien, un alambic ou autres.
- Ils peuvent être employés afin de créer ou d'évoluer la ou les planques de l'équipe. Les règles de la création de la planque vont être expliquées juste en dessous.
- Ils peuvent être employés afin d'évoluer les caractéristiques de la planque.
- Ils peuvent être aussi employés comme monnaie en cours de partie si l'équipe à des frais à engager. 1 points de Karma = 2500 ¥

PLANQUE

Tout runner a un jour besoin de pouvoir se mettre à l'abri, ou d'un lieu où pouvoir travailler en sécurité, voir entreposer du matériel. C'est là où la « planque » joue un rôle important.

Il est possible à la création ou en jeu, de créer une planque à partir de trois sources :

- La première Planque est automatiquement achetée à la conception de l'équipe de Runner.

- A la création les points d'Atouts personnel peuvent être employés afin de créer ou d'améliorer une ou des planques
- En jeu du Karma ou du Karma d'équipe peuvent être employés

PLANQUE MULTIPLE OU PERSONNELLE

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs planques. Chaque nouvelle planque coûtera à l'achat 10 points de Karma d'équipe ou personnel et sera ensuite construite en employant le système ci-dessous. Pour rappel, une Planque est toujours construite en employant le même niveau que les personnages qui y sont liés (Ganger, Runner ou Runner d'élites.) Toutes les planques évolueront cependant avec le même pool de Karma d'équipe qui lui est global pour l'équipe de Runner.

Les caractéristiques Chance, Célébrité, Rumeur et Crédibilité ne sont pas dépendantes de la Planque mais bien de l'équipe. Elles doivent donc être reportées sur chaque nouvelle fiche de planque.

Un Runner voulant concevoir une planque personnelle est tout à fait en droit de le faire. Il emploiera le même coût d'achat et le même système de construction mais devra tout payer avec son Karma personnel.

CARACTERISTIQUES

Une planque possède un certain nombre de caractéristiques, que je vais vous expliquer. Chaque caractéristique possède des niveaux allant de 0 à 6. Il est possible en ayant acheté les avantages nécessaires qu'une seule des caractéristiques puissent aller jusqu'à 7. Améliorer une caractéristique demandera une dépense de Niveau désiré X 3 pts de Karma d'équipe.

Sécurité : cette caractéristique représente les aménagements de sécurité de votre planque. Elle représente une caractéristique employée pour les jets d'opposition quand quelqu'un tente d'en percer la sécurité afin de l'infiltrer physiquement ou non. Il existe trois niveaux de sécurité :

- **Sécurité Physique :** représente les pièges, caméra, serrures diverses, placés pour gêner l'entrée physique dans le bâtiment.
- **Sécurité Magique :** représente les barrières manas, esprits veilleurs, esprits gardien, ou autres sécurités magiques.

- **Sécurité Matricielle** : représente le niveau de protection informatique gênant toute tentative de hacking ou d'infiltration matricielle de la planque.

Confort : cette caractéristique représente le confort de la planque. Le confort peut être employé afin de voir dans quelle condition un blessé se trouve quand il est au repos. Un confort de 1 représente un lieu probablement sale ou bruyant, gênant le repos de l'âme et du corps, alors qu'un confort de 6 par exemple, représente un lieu confortable, propre et bien chauffé.

Dissimulation : représente la difficulté de repérer la planque. Soit car elle se trouve en sous-sol, ou dans un lieu très habité de la ville comme les Barrens de Redmond par exemple.

Chance d'équipe : elle commence à 1 et peut être augmentée avec les points d'aménagement non dépensés ou avec du Karma au même coût que les autres caractéristiques. Ces points de chance, sont utilisables comme les points de chance de personnage. Cependant il est nécessaire d'avoir l'autorisation des autres membres de l'équipe présent au cours de l'aventure et ne peuvent être employés que si l'action en cours est importante pour l'équipe. A aucun moment ces points de chance ne peuvent être employés dans un but purement personnel et/ou égoïste. Ces points de chance reviennent au début de chaque nouveau scénario.

CREATION DE LA PLANQUE

Pour créer les caractéristiques de la planque, on emploie le même système que pour la création d'un Runner. La planque est au même niveau que celui choisi pour les Runners de l'équipe : Ganger, Runner ou Runner l'élite.

GANGER

À répartir :

- **Attributs** : 12 points
- **Aménagements** : 10 points – 3 de départ
- **Atouts** : 6 points
- **Commodités** : 1
- **Armes** : 1 arme
- **Équipement** : 5 objets

RUNNER

À répartir :

- **Attributs** : 16 points
- **Aménagements** : 12 points – 4 de départ
- **Atouts** : 10 points
- **Commodités** : 2
- **Armes** : 2 armes
- **Équipement** : 6 objets

RUNNER D'ÉLITE

À répartir :

- **Attributs** : 20 points
- **Aménagements** : 14 points – 5 de départ
- **Atouts** : 14 points
- **Commodités** : 3
- **Armes** : 3 armes
- **Équipement** : 7 objets

MOT CLES, COMMODITE ET PARTICULARITES

- **Les mots clés** : représentent les différents mots-clés personnalisant la planque, exactement comme pour les personnages.
- **Les commodités** : regroupent les équipements présents autour de la planque et qui permettent de pouvoir améliorer son quotidien. La planque commence avec un nombre de commodités indiqué dans son niveau de planque. Pour en obtenir davantage, il faut les acheter avec du Karma d'équipe en fonction du coût indiqué.
- **Particularités** : Représentent les éléments un peu bizarres/étranges de la planque ou de son lieu d'installation. Ils ont un caractère plus descriptif ou roleplay que purement technique mais libre au Meneur de l'employer autrement. Techniquement ils peuvent permettre à un Runner d'employer un point d'Anarchy en « Bien disposé » s'il peut faire appel à cette particularité pour le soutenir dans son action.

COMMODITES

- Centre commercial – Karma = 8
- Centre médical – Karma = 6
- Distributeur de Soyfood – Karma = 4
- Laverie automatique – Karma = 4
- Réseau Wifi – Karma = 6
- Soupe Populaire – Karma = 2
- Stuffer Shack – Karma = 6
- Transports – Karma = 4

AMENAGEMENT

L'aménagement : désignent le matériel et les objets que le runner peut installer dans la planque, mais aussi le nombre de pièce que comporte celle-ci. Il représente un peu la compétence de la planque. Utilisable en lien avec une caractéristique de la planque, ils permettent de faire des tests pour mesurer la qualité d'une sécurité, d'une amélioration ou en cas d'attaque de la planque par des effectifs nombreux.

Exemple : Dans le cas d'une attaque d'un Hacker contre la planque, le test en opposition se ferait par exemple avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.

Les Spécialités fonctionnent ici comme pour les Runners, elles rajoutent +2D au test de la Planque.

Ils permettent aussi aux Runners de pouvoir employer leurs propres compétences dans la planque suivant l'aménagement installé, le niveau de l'aménagement devenant une limitation au jet du Runner. Cela représente donc le maximum de réussites excédentaires que ce dernier pourra réaliser avec le matériel de la planque. Les spécialités permettent d'augmenter cette limite de 2 points.

Exemple : Adeptus est un ingénieur de talent, il tente de réparer son armure au sein de la planque. Cette dernière possède un Atelier de niveau 3 avec la spécialité Armurerie, il peut donc bien tenter la réparation de son équipement mais au maximum il pourra obtenir 5 (3 pour l'aménagement +2 pour la spécialité) réussites excédentaires...

AMENAGEMENTS DISPONIBLES

- Atelier d'ingénierie – mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements. Spécialités : Armements, explosifs, Armurerie, drones, véhicules.
- Atelier d'électronique – Spécialités : logiciels, matériel électronique, réparation de cyberdeck.
- Hôpital – Spécialités : cybertechnologie, médecine, premiers soins.
- Atelier de réparation de véhicule – Spécialités : Véhicule aquatique, Véhicule aérien, Drone, Véhicule terrestre, véhicule militaire
- Loge magique – Spécialités : invoquer et bannir les esprits, magie rituelle, Enchantement, Alchimie.
- Installation informatique – Spécialités : Piratage, Hacking, Programmation, Cryptage/Décryptage.
- Zone de dressage – Spécialités : Animaux, soins des animaux, Domptage, entraînement.
- Atelier de maquillage – Spécialités : Escroquerie, déguisement, imposture.
- Salle de questionnement – Spécialités : influence, interrogatoire, torture.
- Salle de réunion – Spécialités : contrats, corruption, marchandage.
- Système de Défense – Spécialités : Armes à feu, Armes lourdes, Grenade, Maglock.

ATOUTS

Voici une liste d'Atouts disponibles pour la planque, cette liste n'est bien entendu pas exhaustive et des atouts peuvent être créés à partir du même tableau que pour les PJs avec l'accord du Meneur.

- Salle de repos [1/2/3] : Permet à un 1/2/3 Runners de récupérer 1 points de Chance par séance.
- Salle de chirurgie [1/2/3] : +1/2/3 dés supplémentaires au test de Biotech effectués dans la planque.

- Bibliothèque [1/2/3] : Donne accès à 1/2/3 connaissances supplémentaires.
- Loge de rituel [2/3/4] : Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test de Magie Rituelle pour effectuer un pistage astral.
- Loge d'invocation [2/3/4] : Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'invocation d'un esprit.
- Loge d'enchantement [2/3/4] : Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'enchantement.
- Loge d'Alchimie [2/3/4] : Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'Alchimie.
- Loge de méditation [2/3/4] : Permet d'augmenter de 1/2/3 heures le temps autorisé de décorporation astrale. Permet aussi si on est initié de partir en voyage vers les métaplans.
- Seau d'invocation [2/3/4] : Permet d'invoquer 1/2/3 esprits supplémentaires pour protéger les lieux.
- Cyberdeck [1 à 7] : Permet d'installer à demeure un Cyberdeck permettant de Hacker ou pirater à partir de cet équipement et servant de Serveur à demeure pour la planque.
- Atelier de réparation [1/2/3] : Permet de relancer 1/2/3 échecs à tous les tests de réparation/amélioration d'équipement effectués dans la planque.
- Drones : Acheter les mêmes atouts de Drones que pour les Runners afin de mettre à disposition des drones pour protéger ou surveiller la planque.
- Véhicules : Atout d'équipement au même coût d'achat que pour les Runners. Véhicule à disposition pour l'équipe.
- Râtelier d'armes [1/2/3/4/5] : Permet de pouvoir rééquiper en arme 1/2/3/4/5 Runners au cours d'une séance.
- Armurerie [1/2/3/4/5] : Permet de pouvoir réparer automatiquement l'armure de 1/2/3/4/5 Runners au cours d'une séance.
- Programmes : Permet d'équiper le Cyberdeck de la planque de programme (Cf Livre de règle)
- Cellule – [1/2/3] : Permet de pouvoir garder 1/2/3 prisonniers à demeure dans la planque.
- Murs renforcés [2/3/4] : +3/+6/+9 points d'armure à la Planque.
- Sécurité physique renforcée [1/2/3] ; +1/2/3 dés au test de Sécurité Physique + Système de défense en cas d'attaque physique de la planque.
- Sécurité matricielle renforcée [1/2/3] ; +1/2/3 dés au test de Sécurité Matricielle + Installation informatique en cas d'attaque matricielle de la planque.
- Sécurité magique renforcée [1/2/3] ; +1/2/3 dés au test de Sécurité Magique + Loge magique en cas d'attaque magique de la planque.
- Serveur Renforcé [2/3] : +1/2 marks nécessaire pour hacker la planque.

AVANTAGE

Vous devez choisir deux avantages parmi la liste ci-dessous pour votre planque.

- Gang allié : Un gang allié à votre équipe protège votre planque. Vous pouvez y faire appel pour vous aider dans une situation ou votre planque est en danger.
- Astral pur : l'espace astral autour de votre planque est pur, cela vous octroie +2 dés à tous vos tests d'invocation effectué à l'intérieur et dans un rayon d'1 km autour de votre planque.
- Planque exceptionnelle : +1 au maximum d'une des caractéristiques de la planque.
- Très bien cachée : demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque physiquement.
- Nœud invisible : demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque matriciellement.
- Barrière mana : demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque magiquement.
- Blindage renforcé : les dégâts reçus par la planque sont réduits de 1 point.
- Esprit protecteur : Tous les éveillés hostiles doivent relancer 2 réussites aux tests de sorcellerie ou d'invocation réalisés contre ou dans la planque.
- Solidité renforcée : +1 aux moniteurs de condition physique ou matriciel de la planque.
- Renfort matriciel : réduit de 2 les dommages matriciels subits par la planque.
- Territoire contrôlée : les membres de l'équipe gagnent 1 point d'Anarchy supplémentaire tant qu'ils sont dans le territoire de leur planque.
- Anomalie matricielle : Les adversaires ont -2 dés sur les tests de perception matricielle pour repérer la planque.
- Marquée par les esprits : la caractéristique Chance d'équipe est augmentée de +1.
- ICU : +2 dés pour les tests de Perception matricielle. Effectué avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.
- Equipement spécialisé : Gagnez une spécialisation d'Aménagement.
- Résistance magique : +2 dés pour se défendre contre les attaques ou effets magiques.

DESAVANTAGE - PROBLEME DE VOISINAGE

Vous devez choisir un défaut parmi la liste ci-dessous pour votre Planque.

- Enclave AA : Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire venir autour de la planque des unités des forces de l'ordre.
- Enclave AAA : Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire réaliser une décente des forces de l'ordre dans votre planque.

- Nécropole : Des goules habitent non loin de votre planque, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour les faire intervenir.
- Nœud corrompu : Un bruit de niveau 2 est permanent pour toutes les actions matricielles se déroulant autour et dans votre planque.
- Racket de gang : Des gangs rackettent votre planque, vous devez dépenser 1 point de Karma d'équipe à chaque séance si vous ne voulez pas vous en faire des ennemis.
- Radiations : Votre planque se trouve sur un terrain radioactif, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour vous empêcher de vous soigner correctement quand vous êtes dans votre planque.
- Astral corrompu : Un malus magique de 2 pour toutes les actions magiques se déroulant autour et dans votre planque.
- Rats dans les murs : Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour abimer temporairement un de vos aménagements ou des pièces de vos équipements d'équipe ou personnels.
- Corruption spirituelle : Votre Chance est réduite de 1 point tant que vous vous trouvez dans votre planque et dans ses environs proches.
- Attachement émotionnel : Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à la protection de votre planque.
- Infectée matriciellement : -2 dés aux tests de perception matricielle.
- Lieu maudit : Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance tant que vous vous trouvez dans la planque ou dans ses environs proches.
- Matériaux fragiles : Augmentez les pénalités de blessure de la planque de 1.

ARMURE

Tout comme pour les personnages, la planque possède une armure en cas d'attaque en masse. Cette armure est à 9 sans achat particulier d'atout ou d'amélioration. Elle fonctionne exactement comme pour un personnage mais ne peut être réduite que par des dommages de sortilèges, d'explosifs ou d'armes lourdes.

EQUIPEMENTS

- Coffre-fort – permet de dissimuler du matériel et de le protéger de tout vol. Coût : Karma = 2
- Eau courante – permet d'obtenir de l'eau courante dans la planque. Coût : Karma = 4
- Générateur électrique – Permet d'avoir un système électrique de secours. Coût : Karma = 3
- Garage – Coût : Karma = 2/véhicules
- Holo Projecteur – Coût : Karma = 1
- Lit de camp – Coût : Karma = 1/lit
- Chambre confortable – Coût : Karma = 2/chambre
- Mobilier en bon état – coût : Karma = 2

- Murs doublés en Bio-Fibre – Coût : Karma = Force de la Bio-Fibre
- Nouvel aménagement – Coût : Karma = 10 augmente le nombre d'aménagements disponibles.
- Porte avec verrou Maglock Indice 6 – Coût : Karma = 2
- Porte cadénassée Indice 3 – Coût : Karma = 1
- Système de surveillance avec caméra – Coût : Karma = 3
- Vitres blindées – Coût : Karma = 2
- Liaison satellite – Coût : Karma = 2
- Compteur geiger – Coût : Karma = 1
- Détecteur de mouvement – Coût : Karma = 2
- Démarqueur RFID – Coût : Karma = 3
- Scanner de cyberware – Coût : Karma = 4
- Scanner magnétique – Coût : Karma = 2
- Scanner olfactif – Coût : Karma = 2
- Brouilleur – Coût : Karma = 2
- Médiokit – Coût : Karma = 3
- Réserve Stimpatch x10 – Coût : Karma = 2
- Réserve Traumapatch x5 – Coût : Karma = 2

TEST DE PLANQUE

Quelques exemples de tests de planque :

- Sécurité physique + Système de Défense pour employer les armes installées dans la planque en automatique.
- Sécurité physique + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion.
- Sécurité matricielle + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion matricielle.
- Sécurité magique + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion magique.
- Sécurité physique + Sécurité matricielle pour percevoir l'environnement et les dangers physiques.
- Sécurité matricielle + installation informatique pour percevoir les dangers matriciels.
- Sécurité magique + Loge magique pour percevoir les dangers magiques.
- Confort + Hôpital pour réaliser les tests de soins automatiques dans la planque.

MONITEURS DE CONDITION

Physique = 8 + Sécurité Physique/2

Matriciel = 8 + Sécurité matricielle/2

PENALITE DE BLESSURE DE LA PLANQUE

La planque tout comme les personnages subit des pénalités de blessures quand ses moniteurs de condition se remplissent. Les Pénalités agissent autant sur les tests de la planque que sur les membres se trouvant en son sein. Après tout quand tout s'effondre autour de vous, il est quand même bien plus difficile de mettre en place une stratégie correcte de défense.

- Les pénalités physiques agissent sur toutes les actions de Sécurité Physique ou Magique, et sur les actions physiques des Runners.
- Les pénalités matricielles agissent sur toutes les actions de Sécurité magique et sur toutes les actions matricielles des Runners.

DEGATS MOYENS

Représentent les dommages moyens que prennent les attaquants de la planque quand cette dernière n'est pas équipée d'armes de plus haut calibre ou de contre-mesure matricielle ou magique.

PERSONNELS

Représentent les PNJs qui travaillent dans la planque ou surveillent la planque quand les membres de l'équipe ne sont pas là. Ils sont des contacts de l'équipe mais aussi des soutiens de cette dernière.

CELEBRITE, CREDIBILITE ET RUMEUR

La Célébrité est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes des membres de l'équipe avec 10 pour Maximum.

La Crédibilité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Célébrité de l'équipe qui est leur limitant.

- **La Célébrité :** de l'équipe représente la reconnaissance qu'on a d'elle tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les Mr Johnson, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le Runner ou le groupe, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur.
- **La Rumeur :** au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du groupe ou du Runner. A chaque comportement négatif (trahison du Johnson, mort de civil ou de représentant des forces de l'ordre, etc), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur. Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le Runner peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positif pour le groupe quand le Face ou un Runner parle au nom de l'équipe, et des dés d'imprévu à tous les tests d'intimidation quand ces derniers sont faits au nom de l'équipe. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.
- **La Crédibilité :** A chaque fois qu'un Runner agit de manière Crédible au nom de son équipe et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter la Crédibilité de l'équipe. Le Runner peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des jets à ses jets sociaux quand il agit au

nom de l'équipe. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

CELEBRITE

INDICE	RENOMMEE
0-3	Inconnu en dehors des ombres
4-6	Connu de ceux qui regardent dans les ombres : Théoricien de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.
7-9	Connu de ceux qui savent : journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentant du gouvernement ou des corporation minimum AA.
10+	Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

TEST DE CELEBRITE

Pour savoir si votre équipe est reconnue par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-dessous.

Une reconnaissance de votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité personnel pour tenter de vous identifier. (Cf. Règle de Célébrité individuelle dans le document Nouvelle règle.)

REUSSITE	EFFET
1	Votre équipe est identifiée comme un groupe n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme composée de citoyens respectables. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger, un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.
2-3	Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de shadowrunners sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.
4-5	Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de shadowrunner reconnue. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur d'équipe.
6+	Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les tridéo peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité d'équipe suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

MODIFICATEUR AU TEST DE CELEBRITE	
Ville habituelle des Runners	0
Autre état ou région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2