Attributs : 3 partout, + 4 ou 8 (**Base**) **;** 12 ou 16 (**Pulp**) ; 20 ou 24 (**Vétéran**) ; 28 ou 32 pts (**Légende**) / **Vingt-Huit :** un 8, deux 7, deux 6, trois 5, deux 4, deux 3. Max un 8 (coût 6) et trois 7. Dans tous les cas : +2 pts si deux 2 au départ.
Shadowrun : **Elfe :** +2 Char et +1 Agi, +1 point ; **Troll** +4 Fo, +4 Tail ,+5 Con, -1 Agi, Int, Log, Cha, Édu, -2 points ; **Nain** +2 Fo, Con, -1 Réa, +1 Vol ; **Ork** +2 Fo, +2 Tai , +3 Con, -1 Log, -1 Édu ; **Humain** +1 Chance, +1 Édu, +2 points.

Fiche Universelle / Ghost's Stories

Pseudo : _____ **Nom :** _____ **Race :** _____
Sexe : _____ **Taille :** _____ **Âge :** _____ **Yeux :** _____ **Cheveux :** _____
Notes importantes : _____

Pognon : _____ **Niveau de vie :** _____ **Statut :** _____ **Xp total:** _____

Traits universels / Savage Worlds / Derrière la Porte Jaune

Vigueur (Con+Tai):	**Force** (Fo+Tai):	**Agilité** (Agi+Réa) :
Intellect (Log + Int):	**Esprit** (Cha+Vol):	**Pouvoir** (Mag+Ch) :
Parade : ____ / **Esq :**____	**Résistance :** ____ /____	**Charme** ____ / **RM** _____

Attributs

	Ghost		
Taille			
Constitution			
Force			
Agilité			
Réaction			
Charisme			
Volonté			
Logique			
Intuition			
Chance			
Magie			
Éducation			
Initiative			
Essence			

Atouts, Défauts, Spécialités, Pouvoirs

Moniteurs

K / O / Choc : _____
-
Bonus dom. _____

Héroïsme :

Santé Mentale :

_____

Points de Vie / Blessures

Léger				
Moyen				
Grave				
Mortel				
Mort ?				
Mort				

Points de Magie / Mental

Compétences actives (et spécialisations)

Arcanes (ma/éd ou ch)				Conjuration, Médium, Combat Astral, Sorcellerie,	**Persuasion** (cha/lo)				Baratin, Diplomatie, Réseaux, Sarcasme, Séduction
Combat (ag/réa)				Armes lourdes, Parade, Mains nues, Combat armé	**Piloter** (réa/in)				Aérien, Maritime, Terrestre, Spatial, Discrétion.
Commander (cha/vo)				Intimidation, Interrogation, Leadership, Sarcasme,	**Remarquer** (in/vo)				Analyser, Empathie, Fouille, Perception, Discrétion
Connaissances (lo/éd)				Informatique, Occultisme, Soins, Science, Linguistique	**Savoir-faire** (vo/éd)				Journaliste, Privé, Médecin, Crédit, Militaire, Métier
Mouvement (ag/fo)				Athlétisme, Nager, Esquiver, Discrétion, Lancer	**Technique** (lo/in)				Artisan, Crochetage, Hacking, Réparation, Manipulation fine.
Nature (vo/lo)				Dressage, Équitation, Pistage, Survie, Discrétion	**Tir** (ag/in)				Lancer, Armes de trait, Armes lourdes, Armes

Compétences = Somme des Attributs : Deux +2 / -2 possibles (Sauf en Arcanes, jamais de -2). + Éducation points. **Éducation** = Nb de langues et de spécialités. (Spécialités = +1 dans la spé – max +2) Charisme > 3, bonus de Charme en mode Sawo. **Connaissances** (Éducation) = Anthropologie, Archéologie, Biologie, Criminalistique, Hardware, Histoire, Informatique (logiciels et programmation CoûtX2), Loi, Militaire, Occultisme, Politique, Psychologie, Recherche, Science de la Terre (géographie, géologie, ...), Science Physique (chimie, mathématique), Soins, etc ; I : **Savoir-Faire (Education/2)** = artiste, métier spécifique, pilotage spécifique, enchantement, Savoir-Faire /2 = nombre d'atouts éventuels possédés au départ ; **Atouts divers :** Inspiration Savage Worlds

Armures / Objets Magiques

Nom :	Dés - Fixe
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	
_____	
_____	

Armes / Esprits alliés / Pouvoirs d'Attaque

Nom / Spécificités :	Dég	Po.
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

TORG

Dé	1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15	16	17	18	19	20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Bonus	-12	-10	-8	-5	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+

White wolf : comp = Base/2 +1 au >, attr = 2/3Base au > // T**org** = base +5 // **D6** = Torg/3 // **Sawo :** 4-5 (D4), 6-9 (D6) et Comp -2 (à l'<) = Dé ; 2 attributs (à l'<) = Dé d'Attr. // **AdC** : % = compX5 +5%, Attr = AttrX2+5 (ou 4),
Shadowrun Dés/2 avec SR de 3 **Porte Jaune** = Attr Base-4 (3 et 4 = 0), Comp 4-5 = -1, 6-11 = 0, puis Base/2 (à l'<) - 5. Traits universels +1 par D au-dessus de D6. Caractéristiques = Traits Universels.

Correspondance Shadowrun / Torg / AdC avec les Traits SaWo

Attrib. Ghost	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
% AdC (-10*)	15 - 20	25 -30	35-40	45-50	55-60	65-70	75-80	85-90	95-00	110	120	130	140	+10
Comp. Ghost ¤	2 - 3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	25-26	+2
Caracs Adc	5 - 6	7-8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	45 - 54	+10
Caracs Adc 28*	5 - 6	7-8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24	25 - 26	27 - 31	32 - 36	+5
Attr. Shadowrun ¤	1	2	3	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	20 - 24	+5
Valeur attributs	Faible	A Faible	Moyen	Ok	Bon	Très bon	Excellent	Sublime	Légende	Q divin	Q divin	Inhumain	Inhumain	Divin
Valeur Compétences	Faible	Novice	Moyen	Pro	Bon	Très bon	Excellent	Sublime	Légende	Q divin	Q divin	Inhumain	Inhumain	Divin
Porte Jaune	+2	+1	0	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-8	
Traits	**D4 -2**	**d4**	**d6**	**d6**	**d8**	**d10**	**d12**	**d12+1**	**d12+2**	**d12+3**	**d12+4**	**d12+5**	**d12+6**	**+1**

*pour créer un personnage à partir d'une moyenne de carac AdC. ¤ Rajouter 5 pour Torg. **TORG**

Description plus détaillée des Pouvoirs (28 / Génie dans la Bouteille / Super Pouvoirs)

Aide de Jeu la Porte Jaune...

% de succès	Niveau de Difficulté	Adversaire	Intensité dramatique	3D6 (%)
0	**Impossible**	Imbattable	L'action ne peut pas être réussie.	
1	**Quasi impossible**	Légendaire	Ce n'est normalement pas possible.	18 (0,462)
2	**Pure folie**	Monstrueux	Seule la plus extrême chance...	17 (1,851)
5	**Héroïque**			16 (4, 629)
10	**Hyper difficile**	Très supérieur	Une sacrée chance devra être de la partie.	15 (9,259)
17	Super difficile			14 (16, 203
25	**Très difficile**	Supérieur	Il va falloir en chier pour y arriver.	13 (25,925)
37	Carrément difficile	Un peu plus bon		12 (37,5)
50	**Difficile**	Égal	Cinquante, cinquante. Le destin décidera.	11 (50)
63	Chaud	Un peu moins bon		10 (62,5)
75	**Ardu**	Moins bon	Il semble normal d'arriver à le faire.	9 (74, 074)
83	Plutôt ardu			8 (83, 796)
90	**Un peu compliqué**	Inférieur	En toute logique, l'action doit être réussie.	7 (90, 740)
95	**Moyen**			6 (95, 370)
98	**Plutôt aisé**	Très inférieur	Action vitale à réussir.	5 (98,148)
99	**Aisé**	Minable	Action totalement vitale à réussir…	4 (99,537)
100	**Immanquable**	Nul	L'action ne doit pas louper...	3

Décalage de difficulté	Intensité dramatique	Niveau du personnage
+1 à +2	Plus dur, c'est mieux pour le scénario	Faible
Zéro	Action risquée	Compétent ou Professionnel
-1 à -2	Action qui ne devrait pas être loupée	Bon ou très bon
-3 à -4	Action qui ne devrait vraiment pas être loupée.	Excellent ou sublime
-5 à -6	Il est vital que cette action réussisse pour le scénario	Légendaire ou presque divin
-8	Il est impossible de rater cela.	Totalement inhumain.

Marge de Réussite	Marge d'Échec
2 = Bon	2 = bien loupé
4 = Excellent	4 = vraiment loupé
6 = Extraordinaire	6 = Gros échec
8 = Monstrueux	8 = Catastrophe

Doublon de la Fiche de Personnage pour les règles de la porte Jaune. Utilisez, seulement les traits qui vous semblent utiles. Bon =1, Très bon =2, Excellent =3, Sublime = 4, reste 0

Force		**Taille**		**Force**		**Arcanes**		**Persuasion**		**Xps :**
Constitution		**Éducation**		**Vigueur**		**Combat**		**Piloter**		**SM :**
Agilité		**Réaction**		**Agilité**		**Commander**		**Remarquer**		**Vie :**
Charisme		**Volonté**		**Esprit**		**Connaissances**		**Savoir-faire**		**B. Dom.**
Logique		**Intuition**		**Intellect**		**Mouvement**		**Technique**		**Encaisse :**
Magie		**Chance**		**Pouvoir**		**Nature**		**Tir**		**Armure :**

Blessures →	Contusions	Légères	Moyennes	Graves	Critiques
Marges en combat	1 - 10	11 - 20	21 – 30	31 – 40	41 +
Guérison	1 h	1 h ou 1 jour	3 jours	1 semaine.	2 ou 3 semaines
Savage Worlds	Choc	Choc ou 1B	1 ou 2B	2 ou 3B	3 ou 4B
Appel de Cthulhu, PVs	1	2 - 4	5 - 7	8 - 10	11+
Shadowrun	1	3	5	7	9
Malus subis % (3D6)	Aucun	0 à 2 %	3 à 5 %	10 % (-1)	20 % (-2

Dommages : Mains nues -3, Armes très petites -2, petites -1, normales 0, grandes +1, très grandes +2, rafales (+2), futuristes (+1 à 2). Bonus de Force et d'Encaisse = 1 à 4 selon les attributs des personnages pour les dommages ou l'encaisse. Armures de 1 à 5 selon le niveau.Les véritables dommages peuvent aussi être lancés...

White wolf : comp = Base/2 +1 au >, attr = 2/3Base au > // T**org** = base +5 // **D6** = Torg/3 // **Sawo :** 4-5 (D4), 6-9 (D6) et Comp -2 (à l'<) = Dé ; 2 attributs (à l'<) = Dé d'Attr. // **AdC** : % = compX5 +5%, Attr = AttrX2+5 (ou 4), **Shadowrun** Dés/2 avec SR de 3 **Porte Jaune** = Attr Base-4 (3 et 4 = 0), Comp 4-5 = -1, 6-11 = 0, puis Base/2 (à l'<) - 5. Traits universels +1 par D au-dessus de D6. Caractéristiques = Traits Universels.