

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, Edu, -2 points ; Nain +2 Fo, Con, -1 Réa, +1 Vol ; Ork +2 Fo, +2 Tai, +3 Con, -1 Log, -1 Edu ; Humain +1 Chance, +1 Edu, +2 points.

Fiche Universelle

Pseudo : _____ Nom : _____ Race : _____
 Sexe : _____ Taille : _____ Âge : _____ Yeux : _____ Cheveux : _____
 Notes importantes : _____
 Pognon : _____ Niveau de vie : _____ Statut : _____ Karma 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 : _____ / _____	Résistance : _____ / _____	Charme _____ / RM _____

Attributs	Atouts / Défaits / Spécialités	Moniteurs																																																																								
Taille : _____ Constitution : _____ Force : _____ Agilité : _____ Réaction : _____ Charisme : _____ Volonté : _____ Logique : _____ Intuition : _____ Chance : _____ Magie/Rés. : _____ Éducation : _____ Essence : _____ Initiative : _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	K / O // Choc : _____ Bonus dom. _____ Héroïsme : _____ SM : _____ Points de Vie / Blessures <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Léger</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Moyen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Grave</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mortel</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mort ?</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mort</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> Points de Magie / Mental <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Léger						Moyen						Grave						Mortel						Mort ?						Mort																																									
Léger																																																																										
Moyen																																																																										
Grave																																																																										
Mortel																																																																										
Mort ?																																																																										
Mort																																																																										

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.
Commander (cha/vo) _____	Intimidation, Interrogation, Leadership, Sarcasme, Torture,	Remarquer (in/vo) _____	Analyser, Empathie, Fouille, Perception,
Connaissances (lo/éd) _____	Informatique, Occultisme, Soins, Science, Linguistique	Savoir-faire (vo/éd) _____	Journaliste, Privé, Dilettante, Médecin, Crédit, Militaire, Métier précis.
Mouvement (ag/fo) _____	Athlétisme, Nager, Esquiver, Discretion, Lancer	Technique (lo/in) _____	Artisan, Crochetage, Hacking, Réparation, Manipulation fine.
Nature (vo/lo) _____	Dressage, Équitation, Pistage, Survie,	Tir (ag/in) _____	Lancer, Armes de trait, Armes lourdes, Armes à feu.

Compétences = Somme des Attributs : Deux +2 / -2 possibles (Sauf en Arcanes, jamais de -2). + Éducation points. Éducation = Nb de langues et de spécialités. (Spécialités – max 2 dans un domaine = +1 dans la spé) Charisme > 3, bonus de Charme en mode Sawo. **Connaissances (Éducation)** = Anthropologie, Archéologie, Biologie, Criminologique, 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 ; 1 : **Savoir-Faire (Éducation/2)** = artiste, métier spécifique, pilotage spécifique, enchantement, Savoir-Faire / 2 = nombre d'atouts éventuels possédés au départ ; **Atouts divers :** Inspiration Savage Worlds et/ou tirage sur une table fournie en aide de jeu. Atouts de Combat : Inspiration Savage Worlds encore (oui, je l'aime bien ce jeu).

Armures / Objets Magiques

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

Armes / Voire esprits alliés

Nom / Spécificités :	Dég	Mun
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Cosm : Mag _____ **Spir** _____ **Tec** _____ **Soc** _____ / **Notes :**

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 > // Torg = base +5 // D6 = Torg/3 // Sawo : 4-5 (D4), 6-7 (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.

Aide de Jeu la Porte Jaune...

% de succès	Niveau de Difficulté	Adversaire	Intensité dramatique	3D6 (%)	Décalage de difficulté	Intensité dramatique	Niveau du personnage
0	Impossible	Imbattable	L'action ne peut pas être réussie.				
1	Quasi impossible	Légendaire	Ce n'est normalement pas possible.	18 (0,462)	+1 à +2	Plus dur, c'est mieux pour le scénario	Faible
2	Pure folie	Monstrueux	Seule la plus extrême chance...	17 (1,851)	Zéro	Action risquée	Compétent ou Professionnel
5	Héroïque			16 (4, 629)			
10	Hyper difficile	Très supérieur	Une sacrée chance devra être de la partie.	15 (9,259)	-1 à -2	Action qui ne devrait pas être loupée	Bon ou très bon
17	Super difficile			14 (16, 203)			
25	Très difficile	Supérieur	Il va falloir en chier pour y arriver.	13 (25,925)	-3 à -4	Action qui ne devrait vraiment pas être loupée.	Excellent ou sublime
37	Carrément difficile	Un peu plus bon		12 (37,5)			
50	Difficile	Égal	Cinquante, cinquante. Le destin décidera.	11 (50)	-5 à -6	Il est vital que cette action réussisse pour le scénario	Légendaire ou presque divin
63	Chaud	Un peu moins bon		10 (62,5)			
75	Ardu	Moins bon	Il semble normal d'arriver à le faire.	9 (74, 074)	-8	Il est impossible de rater cela.	Totalement inhumain.
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			

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

Double 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	Karma :
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)

Domages : 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 si on préfère, bien entendu.

Tableau d'Opposition pour le D100

Passif→ Actif↓	5 (1)	10 (2)	15 (3)	20 (4)	25 (5)	30 (6)	35 (7)	40 (8)	45 (9)	50 (10)	55 (11)	60 (12)	65 (13)	70 (14)	75 (15)	80 (16)	85 (17)	90 (18)	95 (19)	100 (20)
5 (1)	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31	1 / 26	1 / 21	1 / 16	1 / 11	1 / 6
10 (2)	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31	1 / 26	1 / 21	1 / 16	1 / 11
15 (3)	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31	1 / 26	1 / 21	1 / 16
20 (4)	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31	1 / 26	1 / 21
25 (5)	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31	1 / 26
30 (6)	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36	1 / 31
35 (7)	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41	1 / 36
40 (8)	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46	1 / 41
45 (9)	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49	1 / 46
50 (10)	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53	2 / 49
55 (11)	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56	3 / 53
60 (12)	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58	5 / 56
65 (13)	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61	8 / 58
70 (14)	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63	10 / 61
75 (15)	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66	13 / 63
80 (16)	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	15 / 66
85 (17)	81 / 00	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68
90 (18)	86 / 00	81 / 00	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73	20 / 71
95 (19)	90 / 00	86 / 00	81 / 00	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	23 / 73
100 (20)	95 / 00	90 / 00	86 / 00	81 / 00	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	45 / 96	43 / 93	40 / 91	38 / 88	35 / 86	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76

Premier chiffre, jusqu'où touche le pj, deuxième chiffre à partir de quel moment il se fait toucher. Tout 1 ou résultat de 0 à l'unité indique un critique. Sur un double, au choix du pj, les deux adversaires se touchent.

White wolf : comp = Base/2 + 1 au >, attr = 2/3Base au > // **Torg** = base +5 // **D6** = Torg/3 // **Sawo** : 4-5 (D4), 6-7 (D6) et Comp -2 (à l'<) = D6 ; 2 attributs (à l'<) = D6 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.