

TORG

Cosm = _____ Axiomes = Soc _____, Tech _____, Mag _____, Spi _____

Nom et description : _____

Attributs 5 de base + 15 + deux Attributs spéciaux*. Maximum = 12. +1 Partout si les Pjs sont des éclats. Coût en Xps = 15 xps.

Vigueur	Dextérité	Charisme	Intellect	Esprit
CC :	Coordination :	Karma :	Chance :	Magie :

Parade	Parade armé	Esquive	Résistance	Mouvement	Niveau / Xps

Compétences et spé Base = Attributs. Répartir deux 3, trois 2, quatre 1, +2 savoir-faire ○ et 10 xps (+ 5 par savoir-faire non pris) Coût en xp = niveau à atteindre.

Arcanes () ○ ○ ○ ○	Muscles (Vi)	Savoir (In) ○	
Combat (De/CC) ○	Persuasion (Ch)	Survie (In)	
Discrétion (De/Co)	Réalité (Es) métier	Tech. (In) ○ ○	
Intimidation* (Es)	Remarquer (In/Es)	Tir (De) ○ ○	
Manœuvres* (De)	Réseaux (Ch)	Véhicule (De) ○ ○ ○ ○	
Médecine (In) ○	Ruse* (In) Indices	Volonté (Es)	
Missiles (De/CC)	Sarcasme* (Ch) ○	○ = 5xps, limite add = 7, coût = Niveau. Lancez 4D20, choisir 3 comp. bonus.	

Savoir-Faire = 2, +1 parmi 𐄀 + 1 par 5 xps :

Arcanes 𐄀	2 compétences par ○	Combat	Mêlée ○	Sarcasme	Talent ○
Véhicules 𐄀	Air ○ Mer ○ Lourds ○ Terre ○	Savoir 𐄀	Recherche, Connaissances, Langues ○, Occultisme ○		
Tir 𐄀	Armes à Énergie ○ Feu ○ Lourdes ○	Technique 𐄀	Réparation, Science ○, Hacking ○, Sécurité ○		

Répartir 3 « Atouts », 2 atouts spéciaux (attributs exceptionnels) sont offerts.

Coût en Xps 5 (5 premiers), puis 10.

Atouts et Pouvoirs : _____

Équipement : _____

Armes **Portée** **Dégâts** **CDT** **Mun.** **Notes / Axiome**

Points de choc _____ **Blessures** _____ **Karma =** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ (_____)

Blessures	-1	-2	-3	-4	-5	Choc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----------	----	----	----	----	----	------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Bonus

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	+5							
Bonus	𐄀 / -12	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	+1

Compétences / Spécialités (avec différents noms possibles selon les fiches)

Arcane (Trait magique - Mag) : Deux talents par rond, sauf en ce qui concerne la Foi, bien qu'à la Foi, on puisse associer une voie de Magie ou un talent psionique. Il faut dépenser un \bigcirc pour deux talents magiques supplémentaires (ou +2 sorts). Talents magiques = 8 de Torg (4 magique, trois psioniques et un spirituel).
Combat (De-CC) : Bagarre (De - CC) : représente aussi les Arts-Martiaux (+2 Pts éventuellement). Dex + Bagarre = Parade naturelle , Mêlée (De - CC) : Armes tranchantes, Armes contondantes, Armes à deux mains, Armes exotiques. Dex + Mêlée = Parade armé.
Discrétion (De - Co) : Filature, déplacement silencieux, déguisement. Esquive (De - Co) : Représente aussi les acrobaties, tout comme manœuvres. Dex + Esquive (Torg) = Esquive naturelle
Intimidation (Esp - Cha) : Commandement, Interrogation, Menacer, Regard, Torture,
Manœuvres (De) : acrobaties, saut, athlétisme avec la dex et équilibre. Équitation (De - Co) : tout type de monture.
Médecine (In) : Premiers soins, soins, psychologie, cyber-chirurgie au besoin, chirurgie. Plus d'autres spécialités selon métier.
Missiles (De - CC) : Dagues, Grenades, Gros objets, Improvisé, Jeu, Lance, Arcs et arbalètes.
Muscles (Vi) : Athlétisme, Natation, lancer lourd. Add-1 = dommages minimum sur 1D6. X2 si 2D6 de dommages. Endurance (Vi) : Add= relance du 1 sur défaite, Résistance douleur (3/7), Bonus choc (2/4/6), Blessure de plus (5)
Persuasion (cha) : Bluffer, Convaincre, Diplomatie, Mentir, Séduire, Sexe. Déguisement aussi. Accessoirement Commandement → Jet pour donner un bonus de +2 à un allié.
Réalité (Conjuration) : Règles optionnelles → Permet d'invoquer le Destin en se concentrant un round pour : +1 au prochain jet de dé (10), +2 (12), +1 possibilité (14) ou Changer son destin (18). Un 1 au jet de Réalité met K.O, un 2 secoue. Représente aussi le nombre de Hobbies (Nombre = niveau +1) : Alcools, Art (Chant, Danse, Musique, Dessin, Architecture, Sculpture, Infographie), Cuisine, Connaissances (une spécialité), Équitation, Jeu, Sexe, Spécialisation d'une autre Compétence (2 max), Métier° (Esp) : Choisir 3 rôles parmi tout ce qui est possible, armurier, artiste, artisan, arcaniste, assassin, alchimiste, combattant, démolisseur, dresseur, explorateur, enchanteur, flic, hacker, investigateur, journaliste, maître arcaniste, mécanicien, mercenaire, marin, militaire, pilote d'avion, politicien, prêtre, rigger, samuraï, sauvage, secouriste, shaman, sniper, voleur, etc ou métier spécifique pour expliquer toute compétence que le personnage n'a pas couverte par les autres compétences. Cela permet aussi d'élargir une compétence. Un « cyber-samuraï » avec Arts-Martiaux pourra utiliser Bagarre en lieu et place de Métier. Soins est utilisé sous métier.
Remarquer (Int ou Esp) : Détecter sentiments, Langage corporel, Trouver objet caché, Voir, Goûter, Écouter, Sentir, Recherche.
Réseaux (cha) : noble, rue, média, corpo, finance, médecine, nuit, pègre, politique, art, mercenaire, sport, militaire, jet set, etc... Il ne s'agit que de typer, un malus de 1 ou 2 peut être appliqué aux réseaux peu pratiqués. Le nombre de réseaux connus est égal à Réseaux
Ruse (Int) : Le talent d'interaction mental. La manière de s'en sortir intellectuellement. Représente le niveau de Jeu d'un perso. Ainsi que l' Analyse d'Indices ou sa capacité éventuelle de Recherche.
Sarcasme (Cha) : le baratin, la drague, le social d'attaque, représente aussi les langues connues (niveau X3). Talent (Cha) → Une compétence basée sur Charisme. Au choix, la compétence est basique Torg ou Large.
Savoir (Int) : Recherche offert, et sinon Connaissance larges, Médecine et Occultisme.
Tech. (Int) : Réparation, Science (toutes les sciences) et en savoir-faire : Hacking, Sécurité (crochetage, etc)...
Tir : Armes à feu (De) : tout. On peut considérer un -1 ou -2 sur certaines armes sans les métiers appropriés. Armes à énergie (De) : épaupe, poing Armes lourdes (De-Co) : Tout ce qui est lourd ou armes montées. Mitrailleuses montées, canons.
Survie (Int) : Calmer animaux, Chasser, Dresser, Équitation éventuellement, Pister, Survie, Trouver nourriture, Premiers soins.
Véhicules (De/Co) : Air, Terre, Mer, Engins lourds ou militaires.
Volonté (Esp) : résistance mentale et à la peur, protection contre la magie.

Optionnel = Attributs secondaires.

Dextérité donne 2 attributs secondaires qui permettent de compenser le minimaxing possible de la Dextérité.

Dextérité et Vigueur → Corps à corps (CC) = Dex +1 par 2 pts de vigueur au-dessus ou -1 si Vigueur est inférieure de 4 pts.

Dextérité et Intellect → Coordination (Co) = Dex +1 par 2 pts d'Intellect au-dessus ou -1 si Intellect est inférieur de 4 pts.

3 autres attributs secondaires sont rajoutés :

Karma (Ka) = Charisme/2 (nombre de fois où un jet de dé peut être égal à Charisme, 2 pts de karma = copier une carte)

Chance → Possibilités par Acte (Po) = Charisme/2 -1 (minimum 3)

Magie = Charisme. +2/-2 possible sur Charisme. Ou Intellect ou Esprit (mais seulement +1/-1)

Liste pour le lancer d'un Bonus. D20

1 Arcanes (Foi, Psion, Magie 1 ou 2), 2 Combat (Mêlée ou Mains nues), 3 Discrétion (Esquive), 4 Intimidation, 5 Manoeuvre, 6 Médecine, 7 Missiles, 8 Muscles, 9 Persuasion, 10 Réalité (ou au choix), 11 Remarquer, 12 Réseaux, 13 Ruse, 14 Sarcasme, 15 Savoir, 16 Survie, 17 Tech., 18 Tir 19 Véhicules, 20 Volonté (ou au choix)

Liste rapide

Vigueur, Dextérité, Charisme, Intellect, Esprit

Arcanes***, Combat*, Discrétion, Intimidation, Manoeuvre, Médecine, Missiles, Muscles, Persuasion, Réalité, Remarquer, Réseaux, Ruse (Indices), Sarcasme*, Savoir*, Survie, Tech.**, Tir**, Véhicules***, Volonté