

Ghost's Stories...

[Attributs](#) page 1, [Création](#) de personnage page 3, [Compétences](#) page 4, [Spécialités](#) page 5, [Traits universels](#) (Sawo) page 6, [Conversions](#) autres jeux page 8, [Shadowrun](#) page 9, [Xps](#) page 10, [Rappels divers](#) page 11, [Opposition](#) de % page 12, [Quelques pnjs](#) page 14, Autres liens : [Les Pouvoirs](#), [Résumé des pouvoirs](#) (écran), La [Fiche de personnage](#), Derrière [La Porte Jaune.](#), [Les 28, premières notes](#).

Vous pouvez naviguer dans le fichier avec les hyper liens du haut et les numéros de page.

Notes préliminaires...

Cette aide de jeu est l'aboutissement de plusieurs années de recherches et de synthèse pour constater simplement la chose suivante : j'ai des systèmes de jeu favoris et parfois, j'aime bien changer de mécaniques de règles ou traduire les dites-règles dans un système qui m'arrange plus.

Les systèmes de jeu en question sont : Torg, Shadowrun, L'Appel de Cthulhu (Basic), Savage Worlds, Le monde des Ténèbres, Le D6 system, et un petit truc à moi appelé Derrière la Porte Jaune.

L'aide de jeu est plutôt faite pour un style de jeu sans prise de tête avec 12 Attributs universels qui permettent de construire 12 compétences universelles ou 6 Traits universels.

Ah oui, pourquoi Ghost's Stories ? Parce que j'ai un pnj fétiche nommé John Ghost et une trame de base pour toutes mes campagnes où le 19 février 1919 à 19 heures 19, 28 personnes (devenant donc les 28) et 13 élus (devenant les gardiens ou réceptacles) reçoivent d'un côté l'énergie cosmique de deux sortes d'Entités (à l'origine un avatar de Nyarlathotep et de Noddens) et de l'autre côté la clé des 13 sources de pouvoirs du multivers. Cette énergie peut être transformée en pouvoir. Un gardien des portes (permettant de passer entre les mondes) et disciple de la Déesse Bastet nommé John Ghost est à même de servir de Deus Ex Machina pour « créer » les pjs (en leur offrant trois vœux) et les orienter vers certaines aventures. Il possède le statut de Gardien de la Magie pure actuellement (les autres sources de Pouvoir étant liées à 4 éléments, le feu pour les vampires, porteurs de cristaux et éternautes ; l'eau pour les shamans, les anges et les loup-garous ; la terre pour les mutants, les psions et les chevaliers-tempêtes ; l'air pour les démons, les sorciers et les « entités extérieures »... Mais passons...

1) Attributs...

Les 12 Attributs universels sont inspirés pour 10 d'entre-eux de Shadowrun 4 et 5 et pour les deux derniers de L'Appel de Cthulhu.

La valeur de base des attributs correspond assez à l'Echelle de Shadowrun.

1 - très faible ; 2 - médiocre ; 3 - moyenne ; 4 - plutôt bon ; 5 - bon ; 6 – Très bon ; 7 – exceptionnel (7-8 à Shadowrun) ; 8 (9 – 10 à Shadowrun) – légendaire.

Seul petit changement dans les règles de Shadowrun, pour tous ceux qui y sont habitués : tous les points au-dessus de 6 sont divisés par 2 (arrondis au supérieur) pour indiquer la Valeur de base des Attributs.

7-8 = 7, 9-10 = 8, 11-12 = 9, 13 – 14 = 10... (ensuite c'est une autre échelle..).

Attributs shado	2	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	20 - 24	25 - 29	30 - 34	+5
Attributs Ghost.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	+1
Trait SaWo	d4	d6	d8	d10	d12	d12+1	d12+2	d12+3	d12+4	d12+5	d12+6	d12+7	d12+8	+1
Carac AdC	7+	9+	13+	15+	17+	19 - 20	21 - 22	23 - 24	25 - 26	27 - 31	32 - 36	37 - 41	42 - 46	+5
Carac. AdC 28*	7+	9+	13+	15+	17+	19 - 22	23-26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	45 - 54	55 - 64	65 - 74	+10

*qui reflète mieux l'importance des attributs physiques je dirais.

La limite en hauteur des attributs est normalement de 7, avec un seul 8 admis (coûtant le double pour le dernier point, un 8 coûte 6 points avec une base de 3 partout et 5 avec une base de quatre partout).

Les super-pouvoirs ou capacités cybernétiques peuvent permettre de dépasser certaines de ces limites, ainsi que le fait d'appartenir à d'autres races.

Les Attributs sont donc :

Force (puissance pure), **Constitution** (), **Taille** (masse, muscles), **Agilité** (coordination, équilibre), **Réaction** (vitesse, rapidité), **Éducation** (), **Logique** (intelligence, mémoire), **Intuition** (perception, empathie), **Charisme** (aura, apparence), **Volonté** (détermination), Chance (), **Magie** ()

Magie ne sert pas qu'à la magie, c'est aussi la base pour le sixième sens et ça reste le potentiel de base de toutes les manières pour utiliser quoi que ce soit d'un peu bizarre. Un niveau de base de 3 existe donc. Même s'il n'est que très peu utilisé. Magie, cela dit, rentre en compte dans le Trait universel Pouvoir qui serait, avec Chance, la super Chance du personnage. Le dé indiqué représente alors le dé rajouté à Savage World pour un rajout sur un jet de dés. Magie n'a pas de limite en hauteur à Shadowrun (et généralement dans tous mes jeux), mais passé 7, il faut payer 2 points pour bénéficier d'un +1 dans la caractéristique.

Deux autres attributs, toujours inspirés de Shadowrun, existent. Ce sont Initiative et Essence.

L'**Essence** représente le fluide vital du personnage, le lien qui unit son corps à son esprit. Il est surtout utile à Shadowrun mais on peut en trouver un usage dans nombre de jeu. La mauvaise santé, les implants, etc peuvent faire baisser cette limite. Le maître de jeu choisit s'il donne plus que 6 en Essence (la base) pour représenter des personnages extraordinaires. Dans mes campagnes, les pjs ont entre 7 et 9. Essence+2 marque aussi la limite de l'augmentation de leur attribut. .

Des personnages avec 8 en Essence pourraient atteindre 10 dans les attributs, même si chaque attribut au-dessus de 7 leur coûterait le double.

Essence de départ indique aussi la limite d'augmentation des compétences (6 en l'occurrence).

C'est le seul attribut qu'on ne divise pas par 2 au-dessus de 6, puisqu'il est offert par le MJ.

L'**Initiative** est la moyenne d'Intuition et de Réaction (ou sa somme dans Shadowrun 5, mais j'aime mieux la moyenne). Cela peut servir pour des jets d'initiative avec des dés ou déterminer qui agit le premier.

Les Moniteurs de conditions : Inspirez vous de votre jeu habituel pour les dégâts ou dommages, personnellement, j'ai mixé Shadowrun / Cthulhu et Torg. Les pjs ont quatre points de vie par niveau de Blessure. La marge de Réussite d'une attaque (à Savage worlds) indique des points de vie subis.

Avec Savage Worlds, cela peut donner les bonus possédés par les joueurs...

Personnellement, j'utilise le plus souvent quatre règles (Savage Worlds, Appel de Cthulhu, Savage Worlds et Torg) et il y a peu de cas de l'Initiative précise dans certains de ces jeux.

J'aime assez utiliser maintenant tout le temps les cartes de Savage Worlds (quitte à ce que les pjs aient achetés des atouts correspondants aux tirages de ces cartes).

Je me contente des deux règles suivantes :

- 2 ou 3 cartes (et ils prennent la meilleure) selon le niveau des pjs (genre 5 en Initiative = 2 cartes et 7 = 3 cartes)...

- Résultat minimum (pour les personnages joker) égal à Initiative -1

D'autres éléments de la fiche de personnage méritent qu'on s'y attarde.

Pognon = richesse du personnage.

Statut = profession ou niveau de jeu.

Xp Total : nb de points d'xp d'puis le début.

Capacités spéciales : Tirez ou choisir des pouvoirs dans le fichier [Pouvoirs de Ghost Stories](#).

En gros, les pjs jouent chez moi ce que j'appelle des « 28 », ou touchés par la Source du Pouvoir qui Est, des « élus » qui ont tous des capacités innées pour la magie et quelques pouvoirs, parlent plusieurs langues, se reconnaissent entre-eux, possèdent un cristal dans le crâne qui peut être donné à quelqu'un d'autre pour transférer leur statut, soignent plus vite que la normale (7 fois) et ne vieillissent pas.

Les points d'Héroïsme : ils sont l'équivalent de dés Joker à Savage Worlds, des points de Karma à Shadowrun, de points de Volonté qui auraient deux fois leur valeur dans le Monde des Ténèbres.

Pratiquement, ils permettent de rajouter le niveau d'héroïsme à un jet de compétence, d'encaisser un certain nombre de blessures, de recommencer un jet raté ou même d'obtenir quelque chose de marrant dans le scénario en influant un peu sur le destin.

Exemple pour l'Adc : Encaisser 8 points de vie, Rajouter 50 % à une compétence, Transformer un succès en succès critique, Influencer le scénario par une idée excellente ou un élément de décor que vous vous appropriez...

Ils se renouvellent selon le système de jeu habituel que vous utilisez. Je n'hésite pas à rendre toute la

réserve de Karma après un gros combat à Shadowrun alors que le renouvellement des dés Joker est un peu moins gros à Savage Worlds (un par scène, parfois deux).

2) Création de Personnages

J'aime bien les quatre (huit) niveaux de jeux suivants :

- **Chair et Sang (Investigateurs, débutants)** : 3 partout, 4 (pour jouer du normal) ou 8 points (en gros le niveau de la plupart des jeux de rôle, ou au départ, eh ben, on rame un peu). 2 caractéristiques peuvent être baissées à 2 pour gagner deux points. Eventuellement, base de départ 2 attributs -2.

Création rapide à 4 points : Deux 5, deux 4, six 3, deux 2...

Création rapide à 8 points : Un 6, deux 5, trois 4, quatre 3, deux 2...

- **Aventurier (Pulp)** : 3 partout, 12 (niveau Savage Worlds débutant à aguerri) ou 16 points (presque des vétérans).

Création rapide à 12 points : Deux 6, deux 5, deux 4, six 3...

Création rapide à 16 points : Un 7, un 6, trois 5, trois 4, quatre 3...

- **Vétéran (Très Pulp)** : 20 ou 24 points (vétérans et plus).

Création rapide à 20 points : Deux 7, deux 6, deux 5, deux 4, quatre 3

Création rapide à 24 points : Un 8, un 7, deux 6, deux 5, quatre 4, deux 3, +2 compétences.

- **Légende (Héroïque)** : 28 ou 32 points.

Création rapide à 28 points (Ghost's Stories) : un 8, deux 7, deux 6, trois 5, deux 4, deux 3.

Compétences = ÉducationX2 (c'est le niveau que j'aime bien pour faire jouer des « 28 » mais on peut faire jouer des personnages qui reçoivent le don à n'importe quel niveau de jeu).

Création rapide à 32 points : un 8, deux 7, trois 6, trois 5, trois 4, Compétences = ÉducationX2

La limite des attributs est toujours de 7 (normalement évitez d'en avoir plus de trois à la création) et il est possible de se rajouter un ou deux points d'attributs supplémentaires, quel que soit le style de jeu, en s'imposant un ou deux 2 de départ (au lieu de 3 partout). Un 8 et un seul est possible.

Variante... Le D100, j'en suis baba...

Plutôt que de prendre comme base l'échelle de Shadowrun, vous pouvez préférer choisir l'Appel de Cthulhu qui a l'avantage d'avoir une échelle de caractéristiques plus fine... La base de transfert des caractéristiques Ghost vers l'AdC est en gros AttributX2 +5. (De 3 à 7 en mode 28*)

Ghost	1	2	3	4	5	6	7	8
AdC 28*	5 - 6	7 - 8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26
AdC	5 - 6	7 - 8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22

28* pour le mode SH (super-héros, super pouvoirs).

La création de personnage gagnera en vitesse si vous répartissez des points. Je suggère les huit niveaux suivants avec ces répartitions (où j'emploie mon arbitraire pour traduire les niveaux Ghost:)) plutôt que de coller uniquement des 8, 12, 14, etc)...

Base (4 pts) : 16, 15, 14, 13, 12, 11, 11, 10, 10, 9, 8, 7

Aguerri (8 pts) : 18, 16, 15, 14, 14, 13, 12, 11, 10, 10, 8, 8

Pulp (12 pts) : 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 12, 11, 11, 10, 9

Très Pulp (16 pts) : 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 12, 11, 10, 9

Vétéran (20 pts) : 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9

Expert (24 pts) : 21 ou 23 (*), 19, 18, 17, 16, 15, 14, 14, 13, 13, 12, 11

Vingt-huit, élite (28 pts) : 21 ou 23 (*), 20, 19, 18, 17, 16, 16, 15, 14, 13, 12, 11

Légende (32 pts) : 21 ou 23 (*), 20, 19, 18, 18, 17, 16, 16, 15, 14, 14, 13

* Mode 28 / Super héros.

La base de % des Attributs pour des jets généraux est égale à Attribut X5, divisé par 4 au-dessus de 90

Ex Norbert (Pulp 16 pts) a Force 9 (45), Constitution 13 (65), Taille 12 (60), Agilité 15 (75), Réaction 14 (70), Éducation 12 (60), Logique 11 (55), Intuition 19 (95 → 92), Charisme 17 (85), Volonté 16 (80), Chance 18 (90), Magie 10 (50)

La base de Points de Magie d'un personnage est le Meilleur de Magie ou Volonté (+1 par niveau de jeu à partir de Très Pulp. Les 28 ont ainsi +4 PM).

La base des Points de vie est égale à la Moyenne de Constitution + Taille (+1 par niveau de jeu à partir de Très Pulp).

Suggestion : Utiliser les Points de Vie de Cthulhu sur d'autres Jeux. Pour Shadowrun et surtout Savage Worlds, ça fonctionne bien. Vous lancez les dés de dommages Savage Worlds normalement (plus que les dés de dommages AdC). Tant que vous n'avez pas une marge de 4 par rapport à la Résistance, le personnage ne subit rien (ou un seul PV en mode Chair et Sang), il est secoué selon les règles de Savage Worlds. Sinon, il prend autant de points de dommages que la marge de réussite. Ça fait des Pvs qui descendent moins vite, certes. Mais tous les 4 Pvs encaissés, le personnage aura alors un malus de Blessure. Et puis vous pourrez aussi considérer plutôt des localisations, ce qui permet de dégommer n'importe quel pnj avec une marge de 6...

3) Compétences...

Les **12 compétences universelles** représentent la somme de **deux Attributs Ghost**.

Les compétences sont toujours égales à la somme **de deux attributs** au départ ou **deux attributs – 2** si vous préférez un style plus réaliste, avec des personnages un peu moins compétents au départ. L'aide de jeu considère le genre Pulp et des personnages touchés par la grâce.

Rappel, il faut prendre les Attributs de Ghost (pas ceux de Shadowrun dont ils ont beau être inspirés)...

Attributs shado	2	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	20 - 24	25 - 29	30 - 34	+5
Base Comp. Traits	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	+1
Traits	d4	d6	d8	d10	d12	d12+1	d12+2	d12+3	d12+4	d12+5	d12+6	d12+7	d12+8	+1

On y rajoute ensuite Éducation X points (ou fois 2 points pour des jeux où les personnages maîtrisent plus les choses). De base, on considère que le niveau de toutes les choses maîtrisées par le personnage est égal à la somme de ces deux attributs (ou attributs -2). Les compétences peuvent être augmentées jusqu'à 6 (ou Essence) points au-delà de la base des 2 attributs Ghost (Sauf don éventuel que vous voudriez rajouter pour un septième point ou bonus magiques particuliers).

On peut faire baisser de 2 (ou deux fois 1 point) deux de ces compétences (sauf Arcanes) pour gagner autant dans une autre compétence (oui, on peut gagner en Arcanes comme ça). Attention juste à la création de ne pas dépasser Attribut + Attribut + 6...

Les compétences sont :

Arcanes (mag, édu ou chan) (); Combat (ag, réa) (); Connaissances (édu, log) (); Commander (char, vol) (); Mouvement (fo, ag) (); Nature (vol, log) (); Persuasion (char, log) (); Piloter (réa, int) (); Remarquer (in, vol) (); Savoir-Faire (vol, édu) (); Technique (log, int) (); Tir (ag, int) ()

Petites variantes ...

- **Attribut + Attribut – 2** de base pour tout le monde... mais doublez les points d'Éducation (ou Triplez-les au niveau vétéran)

- **Trois (4) domaines.** Pour une correspondance rapide avec Savage Worlds. Les 12 compétences sont régies sous la limite des Traits (cf plus loin) qui sont la somme de deux attributs : Agilité (Réaction et Agilité), Intellect (Intuition et Logique), Esprit (Charisme et Volonté) et Pouvoir (Magie + Chance).

→ Arcanes (Pouvoir ou Esprit) ; Combat (Agilité) ; Connaissances (Intellect) ; Commander (Esprit) ; Mouvement (Agilité) ; Nature (Intellect) ; Persuasion (Esprit) ; Piloter (Agilité) ; Remarquer (Intellect) ;

Savoir-Faire (Esprit) ; Technique (Intellect) ; Tir (Agilité)

- **Attribut flottant.** Gardez le premier Attribut sur la Fiche de personnage et laissez le deuxième flottant. Bagarre peut se faire sous Agilité + Force pour attaquer et Agilité + Réaction pour parer. Remarquer peut être sous Intuition + Charisme dans les rapports sociaux. Tir pourrait être Agilité + Réaction pour du tir rapide, + volonté pour sniper. Défaut, ça peut poser souci à Savage Worlds..

Les spécialités :

Il est possible d'acheter Éducation X spécialités au début du jeu ou d'en prendre en cours de jeu qui semblent logiques. On peut aussi acheter deux spécialités à la place d'une compétence, mais le jeu étant prévu pour ne pas s'encombrer de trop de choses, je préfère ne pas trop en faire. Il n'y a que deux niveaux de spécialisation. Le premier niveau est large, et correspond aux domaines indiqués sur la fiche de personnage ou dans le tableau qui suit, le deuxième niveau pourrait être encore une spécialisation dans le domaine, par exemple Combat (combat armé, épée). Mais vous pouvez ne pas vous encombrer d'une spécialisation plus précise...

Compétences et Spécialités.

Arcanes : Conjuración, Médium, Combat Astral, Sorcellerie, Pouvoir spécifique
Combat : Armes lourdes, Parade, Mains nues, Combat armé, Armes exotiques,
Commander : Intimidation, Interrogation, Leadership, Sarcasme, Torture
Connaissances : Informatique, Occultisme, Soins, Science, Linguistique
Mouvement : Athlétisme, Nager, Esquiver, Discrétion, Lancer
Nature : Dressage, Équitation, Pistage, Survie, Discrétion
Persuasion : Baratin, Diplomatie, Réseaux, Sarcasme, Séduction
Piloter : Aérien, Maritime, Terrestre, Spatial, Discrétion.
Remarquer : Analyser, Empathie, Fouille, Perception, Discrétion
Savoir-Faire : Journaliste, Privé, Médecin, Crédit, Militaire, Type de Métier, Artiste
Technique : Artisan, Crochetage, Hacking, Réparation, Manipulation fine.
Tir : Lancer, Armes de trait, Armes lourdes, Armes

Dans l'idéal, il faudrait presque noter les compétences ainsi : Somme des deux base d'attributs + Bonus (total entre parenthèses).

Du genre : Remarquer 8, +2 (10).

Cela permet de pouvoir garder une trace de la limite des +6 et de la somme des deux attributs.

Mais les trois lignes sur la fiche de personnages peuvent aussi servir à noter le total et la transcription dans un autre système de jeu (ou deux).

Du genre : Remarquer 10 (D8) ou Remarquer 10 (D8 / 55 %)

Les compétences sont vues comme très larges d'utilisation et c'est uniquement le travail du maître de jeu d'imposer un malus lorsque les compétences en question sont utilisées par des personnages dont ça ne serait pas le métier. Le malus peut donc être : très haut (- plein, seuil de difficulté élevé), en longueur de temps (temps incroyablement augmenté), total (le personnage n'a pas le Savoir-Faire Hacker, ni de connaissances en Informatique, il ne pourra donc pas utiliser une compétence de Savoir-Faire, de Connaissance ou de Technique pour hacker), etc.

Mais je tiens à ne pas m'encombrer d'autre chose que le feeling.

Avec 12 en Technique, si le personnage n'est pas un hacker, c'est plié, il ne saura pas hacker, mais il pourra tenter de crocheter pas propre des serrures raisonnables.

Quelques compétences méritent un peu qu'on s'y arrête...

Arcanes s'inspire fortement des compétences de magie du jeu Shadowrun dans l'indication des spécialités mais ne s'arrête pas à ça. Au choix, cette compétence est la somme de Magie et Éducation ou

de Magie et Chance. Arcanes va servir à utiliser le Savoir-Faire connu par le personnage... Si certains jeux ont plusieurs types d'arcanes, le nombre de Savoir-Faire du personnage permettra d'indiquer ce que regroupe cette compétence. Elle ne peut jamais être baissée de 2 pour gagner d'autres points à la création. Elle représente également, lorsque le jeu est moins axé magique, le potentiel de médiumnité ou de sixième sens des personnages... C'est aussi ce qui est utilisé pour gérer les sortilèges du Mythe de Cthulhu. Si le personnage n'a pas le Savoir-Faire Magicien ou Invokeur, il n'est pas capable de lancer des sorts.

Connaissances permet de savoir, à son niveau de connaissance, Éducation fois spécialités. Inventez les, bidouillez-les au besoin. Ce n'est sans doute pas très logique d'avoir tout au même niveau et vous allez éventuellement préférer mettre un malus à certaines d'entre-elles, mais ma vision du jeu est qu'il faut favoriser les pjs. Occultisme sous connaissance serait une connaissance théorique, éventuellement de la création de sort, alors qu'Arcanes permet la mise en oeuvre.

Mythe de Cthulhu, qui est une connaissance, en AdC classique bénéficiera d'une note de bon vouloir quelque part sur la fiche du pj (dans Atout). Le maximum de Santé Mentale des pjs de Ghost et de tout ce que je fais jouer est $100 - 2/3$ Mythe ou Mythe/2 pour certains individus encore plus spéciaux (hu, oui, ça veut dire qu'à 60 % en Mythe, les pjs ont encore $100 - 2/3$ de 60, soit 60 % de santé mentale possible). On pourra garder cette compétence très spéciale en %.

Savoir-Faire permet de compléter Connaissances ou d'autres compétences d'une manière parfois plus technique, ou encore artistique, et oriente aussi le background du personnage. Le personnage est sensé connaître Éducation/2 métiers ou gros hobbies (Artiste, Pilote d'avion et Pilote de bateau, Magicien, Invokeur) et cela colore sa connaissance des autres compétences. Un militaire avec les Savoir-Faire Mercenaire et Piloter avion pourra poser des bombes en Savoir-Faire ou en Technique et piloter en Piloter ou Savoir-Faire.

Accessoirement, le niveau de Savoir-Faire divisé par deux peut aussi donner le nombre d'atouts / avantages possédés par le personnage au début du jeu. Ceci est surtout valable pour Savage Worlds mais peut s'appliquer à d'autres jeux. Du genre niveau de Savoir-faire = points d'avantages à Vampire... Etc...

Les langues parlées... En général, les personnages parlent autant de langues que leur Éducation. Mais dans Ghost's Stories, j'aime à leur faire découvrir que c'est Éducation X2 + Logique. Alors que la base raisonnable pour des linguistes experts serait Éducation + Connaissance et Savoir-Faire si le personnage a mis des ressources en linguistique dans Savoir-faire et Connaissance.

La Discrétion... J'ai toujours eu un peu de mal avec cette compétence et je préfère qu'elle dépende des autres compétences dans laquelle elle pourrait être impliquée : Mouvement, Savoir-Faire, Remarquer, Nature ou Piloter. Si vous tenez absolument à la lier à une seule compétence, je pencherais volontiers plus pour Remarquer.

Variante... Le D100, j'en suis baba...

Transcrivez les deux caractéristiques qui composent la compétence en Attributs Ghost, additionnez les deux attributs Ghost, multipliez par 5 et rajoutez 5. Distribuez Education (Ghost) X 5%

Attributs ghost	1	2	3	4	5	6	7	8
Attributs Adc	5 - 6	7 - 8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22
Attributs Adc 28*	5 - 6	7 - 8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26

*Pour représenter la valeur sans doute plus réelle des attributs au-dessus de 6. L'aide de jeu considérera AdC classique.

Ou, si vous tenez à ne rester qu'en mode Cthulhu, prenez la moyenne, arrondie au plus haut, des deux caracs qui composent la compétence et suivez ce tableau :

Moyenne carac.	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
% de Base comp.	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Rajoutez Éducation/2 – 2 tranches de 5 %. 20 % peuvent être glanés en baissant deux compétences de 10 %. Retranchez 10 % pour un style moins pulp...

Ex : Norbert (pulp) a donc : Arcanes (mag, édu 12) (35%); Combat (ag, réa 15) (50%); Connaissances (log, édu 12) (35%); Commander (char, vol 17) (60 %); Mouvement (ag, fo 12) (+10) (45%); Nature (vol, log 14) (-10) (35%); Persuasion (char, log 14) (45%); Piloter (réa, int 17) (60%); Remarquer (in, vol 18) (65%); Savoir-Faire (vol, édu 14) (45%); Technique (log, int 15) (50%); Tir (ag, int 17) (+20) (80%)

4) Les Traits Universels (Caractéristiques)

Les Traits Universels ou de Savage Worlds (mon système préféré pour les pouvoirs) se mesurent avec la somme ou la moyenne des **attributs Ghost**. Pour la somme, c'est pratique, arrondi à l'inférieur, ça indique la valeur du dé de Trait. 5 et 6 donnent 11, soit D10. Mais voici le tableau de référence rapide :

Traits Universels (Caractéristiques)

Moyenne	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
Somme	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	+1
Moyenne Adc*	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24	25 - 26	27 - 31	32 - 37	+5
Adc 28**	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	45 - 54	+10
Moyenne Shado*	2	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	20 - 24	+5
Traits	d4	d6	d8	d10	d12	d12+1	d12+2	d12+3	d12+4	d12+5	d12+6	+1

*Une trace de mes deux autres jeux préférés pour le calcul. **Mode Super-héros des hautes caractéristiques

La base des Traits est :

Force (Force + Taille) D ; **Vigueur** (Constitution + Taille) D ; **Agilité** (Agilité + Réaction) D ; **Intellect** (Logique + Intuition) D ; **Esprit** (Charisme + Volonté) D ; **Pouvoir** (Magie + Chance) D, **Parade** (Combat SaWo/2 +2) et **Esquive** (Mouvement SaWo/2 avec un minimum de 4), **Résistance** (Vigueur/2 +2), **Bonus de Charme** (Points de Charisme au-dessus de 3), **RM** (Résistance mentale, Esprit/2 +2)

Considérez des Traits universels, pour un système de jeu uniquement à la Savage Worlds reposant sur les capacités brutes du personnage.

Il serait possible de changer la nature des Traits Universels (initialement, mon projet n'était que de 5, Force et Vigueur sont confondus) pour les rapprocher de votre jeu favori... Mais, là, j'ai décidé de ne plus m'encombrer et de faire avec. L'inspiration principale pour des Traits Universels permettant de tout gérer vient du jeu de rôle Everway qui a le bon goût de ne pas s'encombrer de trop de problèmes de gestion et qui a une échelle de valeur que j'apprécie particulièrement et qu'on retrouve dans le jeu de rôle Icons... Chaque +1 double ton niveau de capacité.

Eh oh. Moi, mon Kiff c'est Savage Worlds pour créer un personnage.

Pas de souci. Vous répartissez sur base de D6 partout (ah ben oui) un nombre de dés correspondant à votre niveau de jeu, il est possible d'avoir un seul D12+1.

1 ou 3 de base, 5 ou 7 Pulp, 9 ou 11 vétéran, 13 ou 15 Légende.

Les Attributs Ghost sont ensuite créés en divisant par 2, la hauteur des dés Sawo et en rajoutant le bonus après le D12. Vous pouvez faire un +1 / -1 si vous avez envie.

Agilité D8 donne 4 points Agilité et Réaction. Intellect D12, 6 en Logique et Intuition.

Taille est égale à la moyenne de Force et Constitution. Éducation est égale à 6.

Vous pouvez piocher un point d'Éducation (et un seul) pour le rajouter à un Attribut de votre choix.

Exemple, un personnage Pulp avec D8 Force, D8 Vigueur, D10 Agilité, D6 Intellect, D10 Esprit, et D8 Pouvoir se transcrit : Force 4, Taille 4, Constitution 4, Agilité 5, Réaction 5, Logique 3, Intuition 3, Volonté 4, Charisme 7, Magie 3, Chance 5, Éducation 5...

Les compétences sont ensuite créées avec les briques d'Attributs : Somme des deux attributs -2 égal dé de compétence, sauf pour D6 – 6 à 9, et D4 - 4 et 5. Et ce, pour colorer un peu plus les choses que des compétences qui ne dépendraient que d'un Trait.

Compétences SaWo	D4	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4	D12+5	+1
Somme des 2 attr. Ghost	4 - 5	6 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	22 - 23	24 - 25	+2
Moyenne des attr. Ghost	2 +	3 – 4+	5 +	6 +	7 +	8 +	9 +	10 +	11 +	12 +	+1

Les atouts.

Non, je ne vais pas résumer tous les atouts de Savage Worlds ici, ça ne serait pas raisonnable. Mais je gage qu'investir dans ce petit jeu ne peut faire de mal à personne (surtout qu'il voit venir l'extension Science-Fiction au moment où je rédige ces lignes)

Vous êtes encouragés une fois cela fait à donner gratuitement quelques points d'atouts (au feeling de leur expérience) à vos personnages et à leur laisser en acheter d'autres pour le prix de 2X xps.

Base = 2-3 atouts, Pulp = 5-6 atouts, Vétéran = 8-9 atouts, Légende = 11-12 atouts.

5) Conversion de Jeu à Jeu (et rappels pour SaWo et l'AdC)...

A partir des briques universelles, on peut transcrire les personnages dans plusieurs systèmes de jeu, l'échelle de transcription est la suivante (et elle est résumée en bas de feuille de personnage)...

Conversion des attributs

Base Ghost	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Shado 5	1	2	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	+5
AdC	5 - 6	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	+10
SaWo**	D4-1	D4	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4	D12+5	+1
SaWo D10**	D10-5	D10-4	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	D10+4	D10+5	D10+6	+1
MdT	1	1 ou 2	2	3	3 ou 4	4	5	6	7	8	9	+1
Torg	6	7	8	9	10	11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	+2
Porte Jaune	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+1
D6 system*	1D+	2D	2D+	3D	3D+	4D	4D+	5D	5D+	6D	7D	+1D

* Cette version est plus logique que ce que donnait West End Game pour simuler les gros niveaux de dés des gros personnages ;

** Pour le D10, l'essayer peut être l'adopter :) La Porte Jaune est un petit système maison :)

Et un de la conversion des compétences

Ghost / Shado	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	+2
AdC	25 - 30	35 - 40	45 - 50	55 - 60	65 - 70	75 - 80	85 - 90	95+	+5
SaWo	D4	D6 (D5)	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	+1
SaWo D10	D10-4	D10-3	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	+1
MdT	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Torg	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	+1
D6 System*	3D+1	4D	4D+2	5D+1	6D	7D	8D	9D	+1d
Valeur	Novice	Compétent	Pro	Aguerri	Bon	Très Bon	Excellent	Sublime	Légendaire
Base de jeu**	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Porte Jaune	-1	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+1

* Plus en accord avec le peps de Starwars, que la conversion officielle Torg / D6.

** La base de jeu que je pensais utiliser le plus facilement est Dés de Shadowrun / 2 avec un seuil de réussite de 3.

Voici quelques bases de calcul

Monde des Ténèbres (MdT) → Compétences = Base Ghost/2 +1 . Attributs = 2/3 de base (arrondi au plus près jusqu'à 7).

Pour simuler un côté Joker de Savage Worlds, les points de Karma (égaux à Chance) se renouvellent chaque jour et correspondent à 2 points de Volonté.

Torg = base +5. Tout simplement. Un 16, correspond à un 21 à Torg. Vous pouvez aussi baisser de 5 le seuil de réussite de toutes les tables de Torg si vous préférez.

Donnez Chance + Magie possibilités à dépenser gratos par session pour simuler des Jokers.

D6 system = Torg/3, d'après West End Game, en son temps. J'ai un peu modifié certaines choses. Pour simuler des Jokers de type Savage Worlds, filez plus de points de Force.

Appel de Cthulhu / Basic : % de base = compX5 +5%, Attributs = AttrX2 +5 (ou 6). Si vous voulez faire retrouver le parfum de jouer des Jokers de type Savage Worlds dans ce système, autorisez les pjs à faire des Flip Flop sur le D100 pour un ou deux points de Magie (ou tout le temps).

J'ai deux versions pour les attributs au-delà de 18 Pulp, ou normaux. A vous de choisir dans les tableaux. Une force de 10 à Ghost, ça peut rester 25 ou être 35 selon comment vous considérez des Super-Pouvoirs. De base, les points de vie sont égaux à la moyenne Taille et Constitution +2 et les Points de Magie à Magie ou Volonté +2 (parce que les pjs sont des balèzes).

Savage Worlds : Compétences (au-dessus de 8) -2 (arrondi à l'inférieur) = valeur du Dé jusqu'à D6. 13 donne 11, soit D10. 9 donne 7, soit D6. 6 – 7 font D6 (ou D5 si vous voulez l'introduire), 4-5 donnent D4 et 2-3 sont égaux à D4-2.

Une autre possibilité (très bien) reste de jouer à Savage Worlds uniquement avec un D10 (plus le D6 pour les pjs et les jokers).

D4 = D10-4, D5 = D10-3, D6 = D10-2, D8 = D10-1, D12 = D10+1, D12+1 = D10+2, etc...

Cela permet de mieux maîtriser les relances (assez nombreuses, sinon, avec les petits dés) et d'équilibrer le jeu mais vous force à une petite soustraction en cours de jeu. Le malus à ce D10 ne se traduit pas sur le dé joker, pas plus que le bonus. Quoi qu'on pourrait considérer un bonus de 1 sur le dé Joker à partir du moment où on atteint D10+3.

Les attributs de **Savage Worlds** sont les traits universels discutés plus haut. Le Dé de Pouvoir représentera alors le dé Joker qu'on peut utiliser pour rajouter un dé à une action. Grui. Et la chance sera alors le nombre de Joker disponibles par partie (ça fait plus que les règles généralement, mais la Chance part si vite).

6) Du cas particulier de Shadowrun :

Tout reste tel quel, sauf les hauts attributs, comme déjà indiqué. Mais je suggère fortement de diviser le nombre de dés (au supérieur, allez) par 2 et d'appliquer un seuil de réussite de 3. Ça fluidifie grandement le système. Tout comme je suggère que l'opposition ne jette pas les dés et que le chiffre à faire pour l'atteindre soit le (nombre de dés divisés par 3) +1.

Il reste néanmoins la question de l'éducation et de la Taille qui ne sont pas dans le système de jeu originel. Voici une suggestion pour créer les races qui auraient un Maximum possible de deux 7 (hors bonus raciaux). Les points d'attributs rajoutés ou enlevés au choix ne limitent ou n'augmentent pas les maximums raciaux.

Elfe : +2 Charisme, +1 Agilité, +1 point d'attribut au choix.

Troll : +4 Force, +5 Constitution, +4 en Taille (Max 10) -1 en Agilité, Intelligence, Logique, Charisme, Éducation, -2 points d'attributs au choix.

Nain : +2 Force, +1 en Constitution, -1 Réa, +1 Volonté

Ork : +2 Fo, +3 Con, -1 Logique, +2 en Taille (Max 8), -1 point d'attribut au choix.

Humain : +1 Chance, +1 en Éducation, +2 points d'attributs au choix.

Notez sur la fiche la Caractéristique et la Base Ghost. (Tous les points au-dessus de 6 divisés par 2). Les caractéristiques au-dessus de 6 des races sont divisées par 2 pour les compétences et la base des traits universels.

A Shadowrun, j'aime bien le mode 3 en caractéristiques pour tout le monde et répartir X points. Je suis assez tenant de 28 points pour faire jouer le niveau que j'aime. Mais à partir de 12 points, vous avez déjà des personnages compétents et on dira qu'à 20, ce sont des putains de professionnels. Je pense que les règles de base considèrent plus des personnages à 4 ou 8 points, libres à vous de donner seulement cela. Ah oui, tout le monde, du coup, possède un indice de Magie, mais je ne fais jouer que des personnages avec un indice de Magie, peu importe ce qu'ils en font ou pas. C'est lié au dedans du derrière de mes

campagnes et au fait que je trouve nettement plus intéressant de faire jouer des groupes magiques pour les immenses possibilités de scénarios que ne possèdent pas des groupes plus classiques. Par ailleurs, la magie de Shadowrun et son astral sont ce qu'il y a de mieux pour moi dans le monde de l'univers du Jeu de rôle.

Le cyberware (Fric dépendant certainement de Savoir-Faire et de Chance pour la débrouille dans le passé), les sorts de départ (au moins égaux à Arcanes tout de même), les contacts, tout ça, tout ça, je considère que c'est le job du Mj de cerner le bazar dans son style de jeu et de ne pas s'encombrer de deux heures de création au détail près sur la moindre pièce de matériel.

Quand deux attributs Shadowrun sont boostés, n'oubliez pas de divisez par 2 les points au-dessus de 6, hein, pour les passer en base Ghost. Un Samouraï des rues avec 9 en Force et 8 en agilité à Shadowrun a une base de 9 [8] et de 8 [7]. Notez le comme ça sur la fiche. Un Troll boosté à 10 (14) se note 10 (14) [10]. Bien sûr, pour les jets d'oppositions de caracs, on garde Shadowrun. Il va de soi.

A Shadowrun, les dégâts sont basés sur la moyenne de Taille et de Force et l'encaisse se fait sous le meilleur de Constitution ou de Taille avec un bonus de 1 dé si l'autre caractéristique est à 6 et de deux si elle est à 9.

J'ai aussi quelques règles annexes pour la magie.

Les adeptes ont le double de leurs points de Magie en capacités d'adepte. Ils sont initiés de grade Magie -6 points au départ.

Les magiciens ont accès à plus d'esprits et de sorts. Ils sont initiés de grade Magie -5 points au départ.

Les magiciens / adeptes ont accès à leur niveau de Magie pour les deux types de Magie mais ne savent pas forcément invoquer ou lancer des sorts, au choix. Ils sont initiés de grade Magie -6 points au départ.

Les sorts d'attaque non élémentaire en version 5 sont l'équivalent de la version 4. Un puissance 6 fait 6 de base de dommages plus la marge de réussite, pas juste une base de zéro plus la marge. Le drain est, en échange, augmenté d'un.

Exemple d'un nain Magicien à 20 points (-2 à toutes les comp., si vous voulez un style plus réaliste).

Fo 5, Agi 4, Réac 3, Con 6, Tail 4, Edu 6, Log 4, Intui 5, Cha 4, Vol 8 [7], Magie 7, Chance 3, Essence 7

Arcanes (mag, édu) (18); Combat (ag, réa) (10); Commander (char, vol) (11); Connaissances (log, édu) (10); Mouvement (ag, fo) (9); Nature (vol, log) (9); Persuasion (char, log) (8); Piloter (réa, int) (6); Remarquer (in, vol) (12); Savoir-Faire (vol, édu) (13); Technique (log, int) (9); Tir (ag, int) (9)

Cyberware : Néant (eh.) Sorts possédés : 18 + grade. Initié déjà de grade 2

Contacts : Plein, Intuition + Charisme, allez. Niveau de vie : haut.

Objets magiques : Focalisateur de Pouvoir 4, Trois focus de maintien sorts puissance 6, une arme d'indice 3.

Exemple d'un samouraï d'élite humain à 20 points

Fo 6(9)[8], Agi 7(10)[8], Réac 7(10)[8]*, Con 6 (9)[8], Tail 6 (9)[8], Edu 4, Log 4, Intui 4, Cha 4, Vol 4, Magie 3 (0, voire -2 avec la perte d'essence), Chance 4, Essence 7 (2), Initiative 14 +3D6

Arcanes (mag, édu) (4); Combat (ag, réa) (+3) (19); Commander (char, vol) (8); Connaissances (log, édu) (6); Mouvement (ag, fo) (16); Nature (vol, log) (-2) (6); Persuasion (char, log) (8); Piloter (réa,int) (12); Remarquer (in, vol) (8); Savoir-Faire (vol, édu) (8); Technique (log, int) (8); Tir (ag, int) +4 (16)

Cyberware : Force, Agilité et Réaction +3, Amplification de Réflexes 2, Armure dermale 3, Os en titane 3, en bétaware. Contacts : Plein. Volonté + Charisme, allez. Niveau de vie : haut.

7) XPS : Développement du personnage

Inspiration Savage Worlds, tous les X xps = +1 en Attribut (Ghost) ou Compétence ou pour 2 sorts supplémentaires.

Il faut 2X pour développer une capacité spéciale, un Atout ou les caractéristiques Ghost au-dessus de 6 (du coup, remarque, quand tu gagnes une carac Ghost, c'est 2 points à Shadowrun, 4 points à Cthulhu).

J'aime aussi assez l'idée d'un potentiel de départ et le fait que parti de peu, on arrive pas n'importe où, en limitant l'augmentation des caractéristiques à un maximum de 2 points par rapport à la base. Seules

Magie et **Chance** échappent à cette règle : sans Limite pour Magie (gruii) et 9 en Chance.

X est au bon vouloir du Mj. 5 avec un gain de 1 à 3 xps par séance à la Savage Worlds le fait. Mais on peut envisager 1, 2 ou 3 sessions de jeu si on préfère.

Cela dit... J'ai tendance à ne pas apprécier les points d'Xps en jeu de rôle et à dire, au feeling, aux joueurs, selon le scénario : paf, vous gagnez cela.

Les **pouvoirs** ne s'acquièrent pas avec l'expérience. *Jamais*. C'est le mj qui dit (ça permet de moduler au mieux ses campagnes).

Pour les accros du D100, vous allez vous dire : eh, mais les caracs, ça augmente pas normalement à Cthulhu. On s'en fout. +X par point de carac (qui peut augmenter alors certaines compétences) qui ne pourront pas augmenter de plus de 3 points, +X par 5% dans une compétence. Et basta.

8) Notes, trucs et Rappels divers :

Catégories de personnages.

Ordinaires : Personnages à 4 points = 6,6 (D4 / mais plus vers 35 % en moyenne)

Avantagé : Personnages à 8 points = 7,3 (D6, quatre D4 plus vers 45 % en moyenne)

Pulp : Personnages à 12 points = 8 (D6 / 50 % en moyenne) ;

Pulp : Personnages à 16 points = 8,6 (D6, quatre D8 / 55 % en moyenne)

Expert : Personnages à 20 points = 9,3 (D8, quatre D6 / 60 % en moyenne)

Expert : Personnages à 24 points = 10 (D8 / 60 % en moyenne) ;

Légende : Personnages à 28 points = 10,6 (D8, quatre D10 / 70 % en moyenne)

Légende : Personnages à 32 points = 11,3 (D10, quatre D8 / 75 % en moyenne)

Les Super-Pouvoirs et trucs vachement bizarres.

Moi, les super-pouvoirs et trucs vachement bizarres, j'aime ça. Je me suis donc fendu d'une aide annexe, basée sur ce qui m'a fait le plus kiffer à ce jour : le mode super-héros pour Savage Worlds.

J'aime assez trois niveaux de jeu discutés dans le fichier [ghoststoriespouvoirs](#) et résumés [ici...](#)

Vingt-huit, Trois vœux et Pep's.

Tirer les pouvoirs au hasard, ça a quelque chose de fun qui semble comme un bonus, surtout si les pjs n'avaient pas prévu la chose au départ. J'ai rajouté les pouvoirs en mode Trois vœux ou Peps (si on ne prend que le premier pouvoir) dans les fiches de personnages données en exemple.

Traits universels

Force = Force + Taille (pour les dés Sawo)

Vigueur = Constitution + Taille (pour les dés Sawo)

Dextérité = Réaction + Agilité

Esprit = Charisme + Volonté

Intellect = Logique + Intuition

Pouvoir = Magie + Chance

Éducation = Nombre de spécialités possédées, nombre de compétences maîtrisées en plus, nombre de métiers (/2) connus sous Savoir-Faire, Nombre de connaissances (donc, oui, c'est important).

Liste des Attributs :

Force (), Constitution (), Taille (), Agilité (), Réaction (), Éducation (), Logique (), Intuition (), Charisme (), Volonté (), Chance (), Magie ()

Traits Savage Worlds :

Force () D ; Vigueur () D ; Agilité () D ; Intellect () D ; Esprit () D ; Pouvoir () D, Parade et Esquive, Résistance, Bonus de Charme +

Liste des Compétences.

Arcanes (mag, chan ou édu) (); Combat (ag, réa) (); Commander (char, vol) (); Connaissances (log, édu) ; Mouvement (ag, fo) (); Nature (vol, log) (); Persuasion (char, log) (); Piloter (réa, int) (); Remarquer (int, vol) (); Savoir-Faire (vol, édu) (); Technique (log, int) (); Tir (ag, int) ()

Spécialités :
Pouvoirs / Notes :

Niveau maximum des compétences : Somme des deux Attributs +6 (8 avec spécialité) ou + Essence.

Niveau maximum des Attributs : 7, parfois 8, 9 pour Chance, sans limite pour Magie.

Limite de % vers le haut : Compétences en % (AdC) au-dessus de 80 : diviser éventuellement par 2 au-delà (et par 4 au-delà de 90 %) Ainsi pour atteindre un vrai 100 %, il faut arriver à 140%

9) Opposition en Mode % (Appel de Cthulhu).

Pour limiter les jets opposés, vous pouvez appliquer la technique d'un jeu de rôle, [Brigandine](#), reprenant la base de Warhammer. Seul le pj lance les dés. Il a un bonus de 5% par tranche de 5 % de son adversaire en-dessous de 50 et un malus de 5% par tranche de 5% de son adversaire au-dessus de 50.

Ainsi, avec 65 %, si j'affronte un monstre qui a 35 %, j'ai 80 % de chances de le toucher et si je loupe, c'est le monstre qui me touche. Cela permet nettement d'accélérer les combats (un jet de dés devient alors en quelque sorte plusieurs rounds. Plutôt que de retranscrire cette bonne idée au complet, je suggère que vous achetiez chez Lulu.com, ce magnifique petit ouvrage qui a retenu mon attention pendant mes vacances de 2015.

Si vous préférez un tableau d'opposition qui respecte vraiment les statistiques de toucher, voici une petite aide de jeu qui respecte les statistiques entre deux opposants. Vous pouvez décaler les colonnes et oppositions en diagonales comme vous l'entendez pour toucher plus facilement. Deux adversaires à 100 vont frapper certainement sur la colonne 50 et 50. Il n'y a que le pj qui lance les dés. Cela permet de soulager le maître de jeu.

Tableau d'Opposition avec % réels

Passif → Actif ↓	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
5	5 / 96	5 / 91	4 / 87	4 / 82	4 / 77	4 / 73	3 / 68	3 / 63	3 / 58	3 / 54	2 / 49	2 / 44	2 / 39	2 / 35	1 / 30	1 / 25	1 / 21	1 / 16	1 / 11	1 / 6
10	10 / 96	9 / 91	9 / 87	8 / 83	8 / 78	7 / 74	7 / 69	6 / 65	6 / 60	5 / 56	5 / 51	4 / 47	4 / 42	3 / 38	3 / 33	2 / 29	2 / 24	1 / 20	1 / 15	1 / 11
15	14 / 97	14 / 92	13 / 88	12 / 84	11 / 80	11 / 75	10 / 71	9 / 67	8 / 63	8 / 58	7 / 54	6 / 50	5 / 46	5 / 41	4 / 37	3 / 33	2 / 29	2 / 24	1 / 20	1 / 16
20	19 / 97	18 / 93	17 / 89	16 / 85	15 / 81	14 / 77	13 / 73	12 / 69	11 / 65	10 / 61	9 / 57	8 / 53	7 / 49	6 / 45	5 / 41	4 / 37	3 / 33	2 / 29	1 / 25	1 / 21
25	24 / 97	23 / 93	21 / 90	20 / 86	19 / 82	18 / 78	16 / 75	15 / 71	14 / 67	13 / 63	11 / 60	10 / 56	9 / 52	8 / 48	6 / 45	5 / 41	4 / 37	3 / 33	1 / 30	1 / 26
30	29 / 97	27 / 94	26 / 90	24 / 87	23 / 83	21 / 80	20 / 76	18 / 73	17 / 69	15 / 66	14 / 63	12 / 59	11 / 55	9 / 52	8 / 49	6 / 45	5 / 41	3 / 38	2 / 34	1 / 31
35	33 / 98	32 / 94	30 / 91	28 / 88	26 / 85	25 / 81	23 / 78	21 / 75	19 / 72	18 / 68	16 / 65	14 / 62	12 / 59	11 / 55	9 / 52	7 / 49	5 / 46	4 / 42	2 / 39	1 / 36
40	38 / 98	36 / 95	34 / 92	32 / 89	30 / 86	28 / 83	26 / 80	24 / 77	22 / 74	20 / 71	18 / 68	16 / 65	14 / 62	12 / 59	10 / 56	8 / 53	6 / 50	4 / 47	2 / 44	1 / 41
45	43 / 98	41 / 95	38 / 93	36 / 90	34 / 87	32 / 84	29 / 82	27 / 79	25 / 76	23 / 73	20 / 71	18 / 68	16 / 65	14 / 62	11 / 60	9 / 57	7 / 54	5 / 51	2 / 49	1 / 46
50	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	1 / 51
55	52 / 99	50 / 96	47 / 94	44 / 92	41 / 90	39 / 87	36 / 85	33 / 83	30 / 81	28 / 78	25 / 76	22 / 74	19 / 72	17 / 69	14 / 67	11 / 65	8 / 63	6 / 60	3 / 58	1 / 56
60	57 / 99	54 / 97	51 / 95	48 / 93	45 / 91	42 / 89	39 / 87	36 / 85	33 / 83	30 / 81	27 / 79	24 / 77	21 / 75	18 / 73	15 / 71	12 / 69	9 / 67	6 / 65	3 / 63	1 / 61
65	62 / 99	59 / 97	55 / 96	52 / 94	49 / 92	46 / 90	42 / 89	39 / 87	36 / 85	33 / 83	29 / 82	26 / 80	23 / 78	20 / 76	16 / 75	13 / 73	10 / 71	7 / 69	3 / 68	1 / 66
70	67 / 99	63 / 98	60 / 96	56 / 95	53 / 93	49 / 92	46 / 90	42 / 89	39 / 87	35 / 86	32 / 84	28 / 83	25 / 81	21 / 80	18 / 78	14 / 77	11 / 75	7 / 74	4 / 72	1 / 71
75	71 / 00	68 / 98	64 / 97	60 / 96	56 / 95	53 / 93	49 / 92	45 / 91	41 / 90	38 / 88	34 / 87	30 / 86	26 / 85	23 / 83	19 / 81	15 / 81	11 / 80	8 / 78	4 / 77	1 / 76
80	76 / 00	72 / 99	68 / 98	64 / 97	60 / 96	56 / 95	52 / 94	48 / 93	44 / 92	40 / 91	36 / 90	32 / 89	28 / 88	24 / 87	20 / 86	16 / 85	12 / 84	8 / 83	4 / 82	1 / 81
85	81 / 00	77 / 99	72 / 99	68 / 98	64 / 97	60 / 96	55 / 96	51 / 95	47 / 94	43 / 93	38 / 93	34 / 92	30 / 91	26 / 90	21 / 90	17 / 89	13 / 88	9 / 87	4 / 87	1 / 86
90	86 / 00	81 / 00	77 / 00	72 / 99	68 / 98	63 / 98	59 / 97	54 / 97	50 / 96	45 / 96	41 / 95	36 / 95	32 / 94	27 / 94	23 / 93	18 / 93	14 / 92	9 / 91	5 / 91	1 / 91
95	90 / 00	86 / 00	81 / 00	76 / 00	71 / 00	67 / 99	62 / 99	57 / 99	52 / 99	48 / 98	43 / 98	38 / 98	33 / 97	29 / 97	24 / 97	19 / 97	14 / 97	10 / 96	5 / 96	1 / 96
100	95 / 00	90 / 00	85 / 00	80 / 00	75 / 00	70 / 00	65 / 00	60 / 00	55 / 00	50 / 00	45 / 00	40 / 00	35 / 00	30 / 00	25 / 00	20 / 00	15 / 00	10 / 00	5 / 00	1 / 00

Les 1 et les 0 aux unités comptent comme des critiques lorsqu'ils sont dans les champs gagnants ou perdants. J'ai fait 21, dans mon opposition 30 contre 25, pouf j'ai un critique. J'ai fait 51, tout le monde s'en fiche. J'ai fait 91, ouille, je m'en ramasse une bonne de mon adversaire.

Vous pouvez aussi décider que tous les doubles indiquant une touche impliquent que les deux adversaires se mangent une patate. Eh eh eh.

Ah oui, accessoirement, si vous faites jouer à l'Appel de Cthulhu, j'aime bien favoriser certains chiffres qui ont une signification dans ma campagne et 01, 13 (les sources), 28 (les 28), 41 (sources + 28), 69 (un deuxième groupe de 28 existe) sont soit des critiques, soit toujours des réussites...

Ça ne mange pas de pain.

Ce tableau de réussite, où les pjs sont les seuls quasiment à lancer les dés pourrait avoir le mérite d'être utilisé tel quel avec la base des attributs universels, si besoin était.

Si vous préférez ne pas avoir à chercher dans le tableau pour décaler des colonnes, voici un autre tableau où le décalage a déjà été fait en prenant pas mal en compte un déplacement vers la ligne 50% et en augmentant encore les marges de réussite des deux côtés de un quart à parfois deux.

Tableau d'Opposition plus mortel, les chances de toucher ont été ramenées à des % décents.

Passif → Actif ↓	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
5	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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.

10) Et pour finir, un truc à la concon, quelques exemples de personnages :

John Ghost... John est le disciple de la Déesse, il a les doigts de la main droite un peu trop nerveux, ne mange que des trucs ronds avec son emporte-pièce qu'il a toujours sur lui, boit beaucoup trop de soupe à la tomate et au paprika, note des choses cryptiques dans son carnet, ne sait pas toujours dans quel monde il se réveille (il ne contrôle pas vraiment tous ses déplacements), il est immortel, a un incroyable talent pour disparaître, fouille toujours toutes les pièces, parle un peu trop par métaphore, a parfois des difficultés à s'exprimer (sa vue porte sur plusieurs endroits à la fois), perçoit dans les journaux ou les signes laissés sur des murs des clés pour envoyer les pjs résoudre certaines aventures, punit à sa manière les tueurs de chats (en envoyant leur esprit dans la contrée du Rêve), sait parler aux chats (et même toutes les langues, c'est un talent d'ailleurs possédé par tous les touchés par le pouvoir des 28 ou des 13), a le physique de l'acteur qui jouait Simbad le Marin dans la première série des années 90... John a un fantasme sur les femmes asiatiques, obéit plus facilement aux femmes et jure ses grands dieux que ce n'est pas lui le responsable des merdes vécues par les pjs (il n'est que l'agent permettant à des héros de résoudre des enquêtes). S'il lui arrive de combattre avec les pjs, il n'utilise que son appareil photo (magique). Ah oui, s'il ne fait pas de selfies, il a des tas de photos des pjs dans des endroits les plus incroyables. C'est un voyeur, mais pas un pervers non plus. Il est également un peu lâche, très économe avec ses propres sous (mais pas en quête de pognon) et hypocondriaque. Bon courage.

Liste des Attributs avec le mode AdC et AdC 28* (où John fut créé) et Savage Worlds (où John a beaucoup fait) Force 4 (14, D8), Constitution 5 (16, D10), Taille 4 (14, D8), Agilité 5 (15, D10), Réaction 5 (16, D10), Éducation 19 (7, D12+1), Logique 5 (15, D10), Intuition 9 (24/28*, D12+3), Charisme 5 (4/6 -apparence)(16 – 14/18, D10), Volonté 9 (24/28*, D12+3), Chance 14 (42/66*, D12+8), Magie 14 (42/66*, D12+8), Essence 10 (14*)

Traits Savage Worlds

Force (8) D8 ; Vigueur (9) D8 ; Agilité (10) D10 ; Intellect (14) D12+1 ; Esprit (14) D12+1 ; Pouvoir (28) D12+8, Parade 8/15 et Esquive 5/12, Résistance 6 (+ chance), Bonus de Charme +1/+3

Liste des Compétences :

Arcanes (mag, ch) 30 (155%, D12+7); Combat (ag, réa) 12 (65%, D10) [Parade 26 (135 %, D12+5)]; Commander (char, vol) 15 (80 %, D12) ; Connaissances (log, édu) 12 (65%, D10); Mouvement (ag/fo) (12 (65%, D10) [Discrétion et Esquive 25 (130 %, D12+4)]; Nature (vol, log) 14 (75%, D12); Persuasion (char, log) 10 (55%, D8); Piloter (réa, int) 14 (75%, D12); Remarquer (in, vol) 18 (95%, D12+2); Savoir-Faire (vol, édu) 18 (95%, D12+2); Technique (log, int) 14 (75%, D12); Tir (ag, int) 14 (75%, D12)

Spécialités : Photo, combat à l'appareil photo, se cacher, médium.

Pouvoirs / Notes : Chance, peut rajouter en Permanence sa Chance à Parade et Esquive (+14 en attributs classiques, +7 à savage worlds), Résistance et Discrétion. Peut utiliser sa Chance pour booster sur 3 rounds 3 compétences ou attributs (généralement dans le but de fuir, se barrer). Téléportation (passage de porte), Régénération, Pouvoirs de médium à volonté, Appareil de photo magique (dommage amélioré au bon vouloir du mj +2D6 à Savage Worlds), Passage dans les contrées des rêves, élu de la déesse Bastet, gardien temporaire du livre du temps et de l'espace... Son niveau de Magie reflète plus une capacité innée à déclencher n'importe quoi un peu comme s'il était un maître des sphères du jeu de rôle Mage mais cela n'arrive quasiment chez lui. C'est plus qu'il est dépositaire d'un savoir. Il possède aussi quelques connaissances du Mythe de Cthulhu, mais répugne à en utiliser les sorts, sauf pour faire la fête avec des Byakhees. Élément déclencheur de scénarios. Eut l'occasion, dans un des 7 univers parallèles qu'il pratique, d'être le réceptacle de la Guerre avec d'autres Vingt-huit membres des cavaliers de l'Apocalypse...

Pouvoirs reçus : Contrôle de la matière (46), Inventer (89), Vitesse (91), Pouvoirs de 28 : Médium, Invocation du Destin, Immortel, Guerre. Pouvoirs de Gardien : ceux notés plus haut.

Dereck Vancouver, (32 pts, comp = éducation X2).

Dereck est privé et médium. Dereck est un ami des chats et de la Déesse. La secrétaire de Dereck, Linda Tramble, possède un chat qui se trouve être un Bast (un des enfants de la Déesse). Et parfois le chat aide Dereck dans ses investigations. Dereck n'aime pas les cultistes. Il a tout fait pour voler l'exemplaire du Nécronomicon contenu dans la bibliothèque d'Arkham et le brûler. Ce fut fait. Mais l'exemplaire est revenu. Dereck a un problème, il voit la mort de 9 personnes sur 10 en les touchant. Il sait exactement comment et de quelle manière les personnes vont mourir. Il porte donc un maximum des gants. Le toucher de Dereck ne perçoit pas que la mort, le passé et le futur des objets se dessine aussi assez souvent. Récemment, Dereck a reçu la visite de John Ghost, qui venait du futur et il a tiré lui aussi dans la table de la Destinée. Il a obtenu trois pouvoirs supplémentaires.

Liste des Attributs : Force 4 (14), Constitution 5 (16), Taille 5 (15), Agilité 5 (16), Réaction 4 (13), Éducation 6 (17),

Logique 5 (15), Intuition 6 (18), Charisme 6 (17), Volonté 8 (21/23*), Chance 7 (19), Magie 7 (20)

Traits Savage Worlds : Force (8) D8 ; Vigueur (10) D10 ; Agilité (9) D8 ; Intellect (11) D10 ; Esprit (14) D12+1 ; Pouvoir (14) D12+1, Parade 8 et Esquive 5, Résistance 6, Bonus de Charme +3

Compétences :

Arcanes (mag, chan) 18 (D12+2, 95%); Combat (ag, réa) 13 (D10, 70%); Commander (char, vol) 14 (D12, 75%); Connaissances (log, édu) 12 (D10, 65%); Mouvement 10 (D8, 55%); Nature (vol, log) 13 (D10, 70%); Persuasion (char, log) 11 (D8, 60%); Piloter (réa, int) 12 (D10, 65%); Remarquer (in, vol) 16 (D12+1, 85%); Savoir-Faire (vol, édu) 14 (D12, 75%); Technique (log, int), 11 (D8, 60%); Tir (ag, int) 11 (D8, 60%)

Spécialités : (armes tranchantes, armes de poing, Discrétion +10)

Pouvoirs acquis / Notes : Voit la mort, Psychométrie, Navigue dans les portes, Régénère, Double sa Force contre l'injustice en brandissant une épée de Flamme 3D8)

Pouvoirs reçus : 27 Porte-poisse → et Inventer 1 (), 90 Vol, 84 Enchevêtrement..

Clarence Turpett, 28 points, compagnon des pjs, atteint d'achondroplasie et possédé, parfois, par un esprit du Futur dont le surnom est « Super Connard » (avec carac SaWo, shadowrun et AdC)

Caractéristiques : Fo 3 (11), Taille 3 (10), Con 5 (15), Agi 4 (14), Réac 4 (13), Charisme 5 (16), Éducation 6 (18), Chance 5 (16), Logique 6 (17), Intuition 7 (19), Volonté 8 (21/23*), Magie 7 (20)

Traits Savage Worlds : Force (3 + 3) D6 ; Vigueur (4 + 3) D6 ; Agilité (4 + 4) D8 ; Intellect (6 + 7) D12 ; Esprit (5 + 8) D12 ; Pouvoir (7 + 6) D12, Parade 6 et Esquive 4, Résistance 5, Bonus de Charme +2

Compétences :

Arcanes (mag, édu) 17 (+2, +2 d'éducation) (D12+1, 90 %) ; Combat (ag, réa) 10 (+2 d'éducation) (D8, 55 %) ; Commander (char, vol) 14 (D12, 75 %) ; Connaissances (log, édu) 16 (+2, +2 d'éducation) (D12+1, 85 %) ; Mouvement (ag/fo) 5 (-2) (D4, 30 %) ; Nature (vol, log) 14 (D12, 75 %) ; Persuasion (char, log) 12 (D10, 65 %) ; Piloter (réa, int) 9 (-2) (D8, 50%) ; Remarquer (in, vol) 15 (80 %, D12); Savoir-Faire (vol, édu) 14 (D12, 75 %) ; Technique (log, int) 14 (D12, 75 %) ; Tir (ag, int) 11 (D8, 60 %)

Pouvoirs reçus : 70 Régénération, 70 Régénération + (2 PP au choix – Blast en cone) → Immortel, Dupplication

Lydia Lloyd, la charmeuse (16 points – 18 avec deux 2), vamp extraordinaire, en mode Pulp.

Liste des Attributs : Force 2 (8), Constitution 3 (12), Taille 4 (13), Agilité 4 (14), Réaction 4 (13), Éducation 6 (17), Logique 4 (14), Intuition 4 (13), Charisme 8 (21/23*), Volonté 6 (18), Chance 4 (14), Magie 2 (8)

Traits Savage Worlds : Force (6) D6 ; Vigueur (7) D6 ; Agilité (8) D8 ; Intellect (8) D8 ; Esprit (14) D12+1 ; Pouvoir (6) D6, Parade 5 et Esquive 4, Résistance 5, Bonus de Charme +5

Liste des Compétences.

Arcanes (mag, édu) 8 (D6, 45 %) ; Combat (ag, réa) 8 (D6, 45 %) ; Commander (char, vol) 16 (+2) (D12+1, 85%); Connaissances (log, édu) 12 (+2) (D10, 65 %) ; Mouvement (ag/fo) 6 (D6, 35 %) ; Nature (vol, log) 8 (-2) (D6, 45 %) ; Persuasion (char, log) 16 (+4) (D12+1, 85%); Piloter (réa, int) 8 (D6, 45 %) ; Remarquer (in, vol) 10 (D8, 55 %) ; Savoir-Faire (vol, édu) 12 (D10, 65 %) ; Technique (log, int) 8 (D6, 45 %) ; Tir (ag, int) 8 (D6, 45 %)

Spécialités : Savoir-faire/Crédit (Pognon) +2/+10 % (75), Arcanes/Médium(Hypnose) +2/+10 % (55), Persuasion/Séduction (Sexe) +2/+10 % (95)

Pouvoirs / Notes : 6 atouts. Pouvoirs reçus : 74 – Blaster, 94 – Invisible, 10 – Vampire.

Bruce Vanquisher, le cogneur (12 points), aventurier en mode Pulp

Liste des Attributs : Force 5 (15), Constitution 5 (16), Taille 5 (16), Agilité 4 (13), Réaction 4 (13), Éducation 4 (14), Logique 3 (11), Intuition 4 (14), Charisme 3 (11), Volonté 5 (16), Chance 3 (11), Magie 3 (11)

Traits Savage Worlds : Force (10) D10 ; Vigueur (10) D10 ; Agilité (8) D8 ; Intellect (7) D6 ; Esprit (8) D8 ; Pouvoir (6) D6, Parade 8 et Esquive 4, Résistance 7, Bonus de Charme +0

Liste des Compétences.

Arcanes (mag, édu) 7 (D4, 40%); Combat (ag, réa) 14 (+2, +4 édu) (D12, 75%); Commander (char, vol) 8 (D6, 45%); Connaissances (log, édu) 5 (-2) (D4, 30 %) ; Mouvement (ag/fo) 9 (D6, 50%); Nature (vol, log) 8 (D6, 45%); Persuasion (char, log) 6 (D6, 35%); Piloter (réa, int) 8 (D6, 45%); Remarquer (in, vol) 9 (D6, 50%); Savoir-Faire (vol, édu) 8 (D6, 45%); Technique (log, int) 5 (-2) (D6, 30%); Tir 10 (+2) (D8, 55%)

Spécialités : armes de poing (pistolets) +2 12 (65%, D10), Combat armé (hache) +2 16 (85 %, D12+1)

Pouvoirs / Notes : 4 atouts. Pouvoirs reçus : 25 Maître du savoir (Logique +4), 79 Décrépir, 44 absorption de la matière.

Clodéric Stanton, prof d'université, fan de balade en forêts... (8 points)

Liste des Attributs : Force 2 (8), Constitution 3 (11), Taille 3 (12), Agilité 3 (11), Réaction 3 (10), Éducation 6 (17), Logique 5 (16), Intuition 5 (15), Charisme 4 (13), Volonté 4 (14), Chance 4 (14), Magie 2 (8)

Traits Savage Worlds : Force (5) D4 ; Vigueur (6) D6 ; Agilité (6) D6 ; Intellect (10) D10 ; Esprit (8) D8 ; Pouvoir (5) D4, Parade 5 et Esquive 4, Résistance 5, Bonus de Charme +1

Liste des Compétences.

Arcanes (mag, édu) 8 (D6, 45%); Combat (ag, réa) 6 (D6, 35%); Commander (char, vol) 8 (D8, 45%); Connaissances (log, édu) 15 (+4) (D12, 80%); Mouvement (ag/fo) 4 (-1) (D4, 25%); Nature (vol, log) 10 (+1) (D8, 55%); Persuasion (char, log) 10 (+1) (D8, 55%); Piloter (réa, int) 8 (D6, 45%); Remarquer (in, vol) 10 (+1) (D8, 55%); Savoir-Faire (vol, édu) 10 (D8, 55%); Technique (log, int) 10 (D8, 55%); Tir (ag, int) 8 (D6, 45%)

Spécialités : Linguistique X2 (savoir-faire), Histoire X2 et Archéologie X2 (Connaissances)

Pouvoirs / Notes : *Pouvoirs reçus : 28 - Vingt-huit (hourg → 2, sur la table des Vingt-huit, Pestilence), 41 - Marque de la Destinée (Houla) et 97- Invocation. Un gros-bill en gestation.*

Svetlana Petrovski, pilote de voiture, assez tout feu tout flamme (8 points)

Liste des Attributs : Force 3 (11), Constitution 3 (12), Taille 3 (11), Agilité 4 (14), Réaction 6 (18), Éducation 4 (14), Logique 3 (10), Intuition 6 (17), Charisme 3 (12), Volonté 4 (13), Chance 3 (11), Magie 3 (10)

Traits Savage Worlds : Force (6) D6 ; Vigueur (6) D6 ; Agilité (10) D10 ; Intellect (9) D8 ; Esprit (7) D6 ; Pouvoir (6) D6, Parade 6 et Esquive 4, Résistance 5, Bonus de Charme +0

Liste des Compétences.

Arcanes (mag, édu) 7 (D6, 40%); Combat (ag, réa) 10 (D8, 55%); Commander (char, vol) 7 (D6, 40%) ; Connaissances (log, édu) 5 (-2)(D4, 30%); Mouvement (ag, fo) 7 (D6, 40%); Nature (vol, log) 7 (D6, 40%); Persuasion (char, log) 6 (D6, 35%) ; Piloter (réa, int) 16 (+4) (D12+1, 85%); Remarquer (in, vol) 10 (D8, 55%); Savoir-Faire (vol, édu) 8 (+1) (D6, 45%); Technique (log, int) 10 (+1) (D8, 55%); Tir (ag, int) 10 (D8, 55%)

Spécialités : 2 roues X2, 4 roues X2

Pouvoirs / Notes : *Pouvoirs recus : 42 - Marque supérieure, 11 - Chasseur**

Lance Tracker, le mec qui ramassait les poubelles, a sauvé un chat, et s'est vu offrir trois vœux... (4 points)

Liste des Attributs : Force 5 (16), Constitution 4 (14), Taille 4 (14), Agilité 3 (12), Réaction 3 (11), Éducation 2 (8), Logique 3 (10), Intuition 3 (12), Charisme 3 (11), Volonté 4 (13), Chance 3 (11), Magie 3 (10)

Traits Savage Worlds : Force (9) D8 ; Vigueur (8) D8 ; Agilité (6) D6 ; Intellect (6) D6 ; Esprit (7) D6 ; Pouvoir (6) D6, Parade 5 et Esquive 4, Résistance 6, Bonus de Charme +0

Liste des Compétences. (-2, -10 % avant les trois vœux)

Arcanes (mag, chan) 6 (D6, 35%); Combat (ag, réa) 6 (D6, 35%); Commander (char, vol) 7 (D6, 40%) ; Connaissances (log, édu) 3 (-2)(D4-2, 20%); Mouvement (ag, fo) 10 (+2) (D8, 55%); Nature (vol, log) 7 (D6, 40%); Persuasion (char, log) 6 (D6, 35%) ; Piloter (réa, int) 6 (D6, 35%); Remarquer (in, vol) 10 (+3) (D8, 55%); Savoir-Faire (vol, édu) 5 (D4, 30%); Technique (log, int) 5 (-1) (D4, 30%); Tir (ag, int) 6 (D6, 35%)

Spécialités : Grimper, Trouver objet caché

Pouvoirs / Notes : *28 (Tirage sur la tables des 28 : 2, Pestilence ou 16, Ruines, va pour Ruines, avec 7PP offerts au choix : Immortel 5 et Immunité poisons et maladies 2).*

Ellie O, secrétaire comptable, vaguement crazy cat lady, qui a reçu 3 vœux en récupérant un chat nu. (4 points)

Liste des Attributs : Force 2 (8), Constitution 3 (12), Taille 3 (11), Agilité 4 (14), Réaction 3 (11), Éducation 4 (14), Logique 4 (13), Intuition 4 (14), Charisme 4 (13), Volonté 3 (12), Chance 3 (11), Magie 3 (10)

Traits Savage Worlds : Force (5) D4 ; Vigueur (6) D6 ; Agilité (8) D8 ; Intellect (8) D8 ; Esprit (7) D6 ; Pouvoir (6) D6, Parade 6 et Esquive 4, Résistance 5, Bonus de Charme +1

Liste des Compétences. (-2, -10 % avant les trois vœux)

Arcanes (mag, édu) 7 (D6, 40%); Combat (ag, réa) 8 (D6, 45%); Commander (char, vol) 7 (D6, 40%) ; Connaissances (log, édu) 9 (+1) (D6, 50%); Mouvement (ag, fo) 8 (+2) (D6, 45%); Nature (vol, log) 7 (D6, 40%); Persuasion (char, log) 8 (D6, 45%) ; Piloter (réa, int) 8 (D6, 45%); Remarquer (in, vol) 8 (+1) (D6, 45%); Savoir-Faire (vol, édu) 7 (D6, 40%); Technique (log, int) 8 (D6, 45%); Tir (ag, int) 8 (D6, 45%)

Spécialités : Gymnastique (x2), Littérature (X2)

Pouvoirs / Notes : *87 Champ de force, 38 Grandir, 53 (Attribut Force +6 et Taille +2)*