

Du D20 à Savage Worlds

Des tonnes de matériels utilisant le D20 système sont actuellement disponibles. Il est donc probable que nombre de joueurs et de maîtres du jeu aimeraient donc utiliser ces ressources. Heureusement, convertir des caractéristiques du D20 système à Savage World est une tâche aisée et rapide. Cela ne marchera pas toujours parfaitement et il sera nécessaire d'effectuer quelques ajustements, mais il s'agit d'une bonne base pour effectuer votre conversations.

Rangs et niveaux

La plupart des aventures D20 système commencent par expliquer à quels niveaux elles correspondent. Ces niveaux correspondent bien au système de rang de Savage Worlds comme observable dans le tableau ci dessous

Niveau D20	Rang Savage Worlds
1-3	Novice
4-6	Aguerri
7-10	Vétéran
11-15	Héroïque
16-20	Légendaire

Par exemple, si une aventure a été écrite pour six personnages de niveau 7 à 10, vous aurez sûrement besoin d'un nombre équivalent de héros vétérans.

Note pour le maître du jeu : N'essayez pas d'utiliser le système de rang pour les PNJs. Donnez leur juste ce que vous pensez qu'ils devraient avoir, c'est bien plus simple et vous n'avez pas à vérifier le nombre de points et à les équilibrer. Rappelez vous que l'objectif de Savage Worlds est de vous rendre le travail plus facile !

Personnages et Créatures

Jetez un coup d'oeil aux tableaux ci-dessous pour traduire les caractéristiques et compétences d'une créature ou d'un personnage D20 système pour Savage Worlds

Caractéristiques

Caractéristique D20	trait savage worlds
3-6	d4
7-11	d6
12-14	d8
15-16	d10
17-18	d12
19-20	d12+1
21-24	d12+2
25-28	d12+3
29-32	d12+4
33-36	d12+5

et ainsi de suite...

caractéristique D20	Trait Savage Worlds
Force	Force
Dextérité	Agilité
Constitution	Vigueur
Intelligence	Intellect
Sagesse	Âme

Le charisme n'est pas utilisé dans Savage Worlds mais un personnage avec un charisme très élevé (17-18) devrait avoir l'atout attirant et un personnage encore plus charismatique devrait avoir l'atout très attirant.

Compétences

Compétence D20	Compétence Savage Worlds
1-3	d4
4-6	d6
7-9	d8
10-13	d10
14-16	d12
17-20	d12+1
	ect...

Vitesse :

Utilisez la table suivante pour convertir la vitesse de la créature en allure dans Savage World

Vitesse	Allure
6 mètres	5
9 mètres	6
12 mètres	7
15 mètres	8
18 mètres	9
21 mètres	10

Dons et atouts

la pluparts des dons de base du D20 système ont leur équivalents dans Savage World. Regardez quels sont les dons les plus importants de la créature à convertir. Il est préférable de ne pas faire une conversion don par don, mais regarder quel est l'effet du don. Ensuite, vous pouvez trouver un don similaire ou peut-être simplement augmenter la compétence appropriée de la créature.

Sorts :

Pour les personnages joueurs, le maître du jeu doit décider du rang du héros et le laisser choisir ses sorts normalement (en ignorant sa liste de sorts du D20 système). Il peut déterminer ses propres points de pouvoirs de cette même façon.

Pour les PNJs, le maître du jeu choisit simplement quels sorts et quels nombres de points de pouvoirs lui donne-t-il en fonction de ce qui lui paraît approprié. Cela peut être fait facilement en regardant la liste de sorts D20 système. Si il est porté sur les sorts d'attaque, comme boule de feu ou projectile magique, il aura sûrement explosion et éclair. Bien d'autres sorts comme dissipation de la magie ont leur équivalent dans Savage Worlds.

Capacités monstrueuses :

Traduire les capacités monstrueuses peut s'avérer être la partie la plus délicate de la conversion, surtout que chaque monstre est conçu pour être aussi unique que possible. Heureusement pour vous Savage Worlds a un certain nombre de capacités monstrueuses déjà prêtes. Cela permet de convertir aisément les créatures les plus basiques tels les zombies,

les loup garou, les animaux géants et autres.

Taille

Maintenant, vous avez besoin d'incorporer le bonus de taille dans les caractéristiques des créatures. La description des créatures D20 système est plutôt vague avec seulement quatre catégories de taille : grand, très grand, gigantesque colossal. Savage Worlds définit de façon un peu plus précise la taille des créatures, vous allez devoir donc comparer la taille réelle de la créature à la table ci-dessous.

En général, dans Savage Worlds, les modificateurs de tailles sont rajoutés directement à la force et à l'armure. Si vous avez déjà convertis la force d'une créature D20, ne rajoutez pas une nouvelle fois le modificateur de taille à la créature, cela a déjà été fait dans le calcul.

Rajoutez le bonus ci-dessous à la résistance :

De la taille de : modificateur d'armure, d'attaque

Une pixie, un rat	-4
une fée, un chat	-3
un chien, un lynx	-2
un semi-homme, un goblin	-1
un humanoïde	-
un ogre, un gorille, un grizzly	+1
un buffle, un taureau	+2
un rhinocéros	+3
un éléphant	+4
un t-rex, un dragon	+5
un orque marin	+6
une baleine bleue	+7
un kraken	+8

«Pourquoi la taille ne se rajoute pas directement à la vigueur comme pour la force ? Car l'endurance que représente la vigueur et l'endurance sont deux choses séparées. Un éléphant peut être fatigué plus vite qu'une souris et une baleine bleue attraper froid aussi facilement qu'un chat. Par contre, il est évident qu'une grande taille impactera sur les dommages provoqués.»

Open Gaming Licensing Information

D20 to Savage Worlds conversion is done under version 1.0a of the Open Gaming License and the D20 System Trademark License, D20 system System Trademark Logo Guide and System Reference Document by permission from Wizards of the Coast.® D20 products require the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast® Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission. Savage Worlds does not require the use of the Player's Handbook. "d20 System" and the "d20 System" logo are trademarks owned by Wizards of the Coast® and are used according to the terms of the d20 System License, version 1.0a. A copy of this license can be found at www.wizards.com. Designation of Product Identity: All references to Savage Worlds and its game system are Product Identity, and are not Open Game Content. No part of this document, other than that derived from the System Reference Document (www.wizards.com/d20), is considered Open Game Content. If you have questions about the Open Game Content status of any material herein, please contact Pinnacle Entertainment Group for clarification.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate

which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Savage Worlds, the Pinnacle logo, and all characters and contents herein are Copyright 2002, Pinnacle Entertainment Group, Inc.