



Convertir Lankhmar en *Savage Worlds* édition *Adventure*.

*Lankhmar™ a été écrit pour l'édition précédente de Savage Worlds, la Deluxe, mais il est facile de passer en édition Adventure (SWADE).*

La plupart des règles peuvent être utilisées telles quelles. Celles qui nécessitent un peu plus de travail sont détaillées ci-dessous. Lorsque les règles de base diffèrent, le MJ peut utiliser la version qu'il préfère. Les deux versions fonctionneront très bien pour votre jeu, bien que celles présentées en SWADE soient un peu plus structurées et basées sur des mécaniques de base similaires.

## NOTES GÉNÉRALES

Les Capacités innées, Compétences, Atouts, Handicaps et l'équipement doivent être convertis en leurs équivalents SWADE. Connaissance (Arcanes) devient Occultisme, par exemple, et Crochetage fait partie de Subterfuge. Si un personnage possède deux Compétences qui ont été fusionnées en une seule en SWADE (comme Survie et Pistage), utilisez le plus élevé des deux scores pour la nouvelle Compétence.

Si un individu ou une créature a un Atout/Handicap sans équivalent évident en SWADE, vous pouvez soit l'ignorer, soit lui en donner un nouveau qui vous semble avoir le même thème général.

Sauf indication contraire, les êtres intelligents disposent de d6 en Culture générale et en Persuasion, et tous les êtres ont d6 en Athlétisme, Perception et Discrétion. Le MJ peut décider de les augmenter au niveau de l'Attribut lié (ou plus) s'il le juge approprié. De plus, les règles suivantes s'appliquent :

- Le Charisme est ignoré.
- Les Relances sont maintenant des Prouesses.
- Les As sont maintenant des Relances.
- Ignorez toutes les instances de la Compétence Monte pour les créatures et véhicules volants.

Enfin, les Capacités spéciales telles que Créature artificielle ou Mort-vivant, ou celles qui imitent des Atouts comme Frénésie, devraient utiliser les versions mises à jour présentées en SWADE.

## LA CITÉ DES VOLEURS

### CRÉER DES PERSONNAGES

Suivez les règles présentées dans SWADE, à l'exception des points suivants :

- Les espèces de Lankhmar bénéficient de +4 points de Capacités innées au lieu de +2.
- Les Compétences sont converties dans les Compétences équivalentes SWADE. Connaissance (Arcanes) devient Occultisme, Pistage devient Survie, et ainsi de suite.

Si un personnage possède deux Compétences qui ont été fusionnées en une seule en SWADE (comme Survie et Pistage), utilisez le plus élevé des deux scores pour la nouvelle Compétence. (NdT : ou reconstruisez le personnage en suivant les règles de création et de Progression)

### ESPÈCES

- **MINGOLS (p. 10)** : commencent avec un d6 en Navigation ou en Équitation, au choix, plutôt qu'un bonus de +2.
- **GOULES DE NEHWON (squelettes vivants, p. 11)** : commencent avec un d6 en Intimidation au lieu d'un bonus de +2. Ignorez les malus de Charisme et donnez-leur Étranger (mineur) à la place.
- **RATELINS (Nature secrète, p. 11)** : donnez-leur Étranger (mineur) à la place du malus de Charisme envers ceux qui connaissent leur origine et sont hostiles aux rats (comme la plupart des Lankhmariens).
- **RATELINS (Discrétion, p. 11)** : les ratelins commencent avec un d6 en Discrétion au lieu d'un d4.

### NOUVEAUX HANDICAPS

- **COEUR D'ARTICHAUT (p. 12)** : le malus s'applique aux Tests.
- **CHAUVIN (p. 12)** : soustrayez 2 (si Mineur) ou 4 (si Majeur) aux jets de Persuasion lorsque vous traitez avec des personnes d'autres cultures.
- **MAIN COUPÉE (p. 12)** : utilisez les règles pour Manchot en SWADE. Un crochet réduit les malus comme indiqué.

### NOUVEAUX ATOUS

- **COMBATTANT DÉLOYAL (p. 14)** : le héros obtient une Relance gratuite lorsqu'il Éprouve ses ennemis avec les compétences Athlétisme, Combat, Magie ou Tir.
- **COMBATTANT PARTICULIÈREMENT DÉLOYAL (p. 14)** : remplacez Ruse par Épreuve.
- **FLAGORNEUR (p. 18)** : le personnage peut forcer un ennemi à utiliser son Intellect au lieu de son Âme lorsqu'il résiste à ses tentatives de Persuasion (en supposant que la cible puisse le comprendre). Voir ci-dessous pour la revente de marchandises.
- **EXPLORATEUR (p. 18)** : le héros bénéficie d'une Relance gratuite à ses jets de Survie pour résister à la Fatigue due à la chaleur et au froid.
- **PRÊTRE (p. 18)** : ces individus bénéficient d'une Relance gratuite à leurs jets de Persuasion envers les fidèles au lieu d'un bonus de Charisme de +1.
- **RÉPUTATION (p. 18)** : le personnage bénéficie d'une Relance gratuite à ses jets d'Intimidation si le MJ décide que la cible a entendu parler de ses exploits.

## Véhicules mis à jour

Les navires de Nehwon diffèrent parfois légèrement de ceux figurant dans SWADE. Par exemple, les galions sont légèrement plus petits.

| Véhicule   | Taille     | Manœuvre | Vitesse Max. | Rés.   | Pass. | Prix |
|--|------------|----------|--------------|--------|-------|------|
| Barge à céréales<br>Notes : Armure Lourde. Allure réduite de moitié quand pleinement chargée.                                | 12 (Gig.)  | -3       | 13           | 13 (2) | 6+20  | 2K   |
| Barque   | 0          | -2       | 7            | 8 (1)  | 1+3   | 50   |
| Charrette / Chariot<br>Notes : Tirée par un cheval (Allure 8, peut courir).  | 3          | -2       | 24           | 6      | 1+3   | 50   |
| Frégate<br>Notes : Armure Lourde.  | 8 (Énorme) | -1       | 45           | 15 (2) | 12+24 | 3K   |
| Galion<br>Notes : Armure Lourde. Armes : 2 balistes ou petites catapultes (fixées à l'avant).                                | 12 (Gig.)  | -2       | 13           | 19 (4) | 20+60 | 15K  |
| Péniche<br>Notes : Armure Lourde. Navigation -2 en pleine mer à cause du fond plat. Chevaux ou boeufs pour tirer à Allure/2. | 12 (Gig.)  | -3       | 7            | 11 (2) | 6+20  | 1K   |

## CHAPITRE DEUX : L'ÉQUIPEMENT

Utiliser tel quel ou remplacez par les règles en SWADE lorsqu'un objet a été mis à jour. Voir le tableau ci-dessus.

- **NAVIRES (p. 22)** : voir le tableau Véhicules mis à jour dans ce document.
- **BALLISTE (p. 22)** : le Rechargement de la baliste est maintenant de 4 actions.

## CHAPITRE QUATRE : LA MAGIE

Utilisez la règle "Pas de point de pouvoir" des règles d'univers en SWADE. Le Contrecoup se produit en cas d'Échec critique (plutôt que sur l'obtention d'un simple 1 sur le dé de Compétence).

Les nouveaux pouvoirs en SWADE sont empathie (magie blanche), illusion (magie blanche/noire/élémentaire de feu), lien mental (magie blanche/noire). Résurrection n'est normalement pas disponible à Nehwon, bien que certains se soient aventurés au pays des Ombres pour tenter de négocier avec la Mort..

- **CORRUPTION DE LA MAGIE NOIRE (p. 30)** : un à trois points de Corruption donnent au personnage le Handicap Moche (Mineur). Quatre points ou plus entraînent le Handicap Moche (Majeur). Les malus ne se cumulent pas si le héros possède déjà l'un de ces Handicaps.

### POUVOIRS

Si un pouvoir apparaît en SWADE, utilisez-le. Pour les autres, utilisez les règles présentées dans La Cité des voleurs.

## CHAPITRE SEPT : MERVEILLES ET MAGIE

- **FLÉCHETTE D'AMOUR (p. 70)** : le personnage ajoute +6 à ses jets de Persuasion contre la cible

## CHAPITRE HUIT : AVENTURES

### HÉROS ET MÉCHANTS

- **CHIENS SAUVAGES (p. 79)** : voir Loup/Chien, *Savage Worlds* p. 186.

## CHAPITRE NEUF : HÉROS ET SCÉLÉRATS

Voir Créer des personnages ci-dessus pour les changements apportés à des espèces particulières comme les goules ou les Mingols.

## AVENTURES DE LA GUILDE DES VOLEURS

### LES PERLES D'ILLICIUM

- **GUERRIER ILLICYTE (Leurre, p. 73)** : ceux qui échouent à leur jet d'Âme sont Sonnés au lieu d'être Secoués.

### LES ENNEMIS DE NEHWON

- **LOUP ASTRAL (Hurlement, p. 63)** : les ennemis sont Sonnés en cas d'Échec critique.
- **OURS (Prise de l'ours, p. 69)** : utilisez plutôt les règles standard d'Empoignade. Ajoutez l'action : Morsure, d12+d6+4.
- **CHIEN/LOUP (p. 52)** : voir Loup/Chien, *Savage Worlds* p. 186.
- **CHEVAL DE GUERRE (p. 51)** : voir Cheval de guerre, *Savage Worlds* p. 181.
- **MAÎTRES DES VOLEURS DÉFUNTS (étroite suffocante, p. 64)** : les maîtres défunts infligent Force +d6 de dégâts à ceux qu'ils ont Empoignés.
- **MANTELET SIMORGYIEN (Enveloppement, p. 65)** : les mantelets ajoutent +2 à leurs jets pour Empoigner à cause de leur nature enveloppante.
- **REQUIN, GRAND BLANC (p. 71)** : voir Requin, grand blanc, *Savage Worlds* p. 189.
- **REQUIN, MANGEUR D'HOMME (p. 72)** : voir Requin, *Savage Worlds* p. 188.
- **SERPENT, CONSTRICTEUR (p. 72)** : voir Serpent constricteur, *Savage Worlds* p. 189.

### Note du traducteur

Le kit de conversion originel se poursuit par les notes de conversion pour l'extension de *Lankhmar : The Savage Seas of Nehwon*. Ce supplément n'ayant pas été traduit en français, nous n'avons pas inclus sa conversion.

## CRÉDITS

- **Titre original** : *Lankhmar Conversion*
- **Écriture** : Shane Hensley
- **Traduction** : Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X