



Bienvenue dans le monde d'Agone, vous trouverez dans ces pages un système de règles permettant l'adaptation d'Agone au système Fast, Fun, Furious de Savage Worlds.

Ce document ne remplace ni les règles d'Agone, ni celles de Savage Worlds. Si vous désirez tirer pleinement partie de l'univers d'Agone, vous aurez besoin des ouvrages de la gamme officielle (au moins le livre de base), et si vous désirez en savoir plus sur Savage Worlds, il existe aussi un livre de règles complet qui couvre les différentes situations fréquemment rencontrées lors de nos parties de JDR.

Vous trouverez sur le site de Pinnacle Entertainment Group des règles simplifiées qui vous permettront d'avoir une bonne idée du système (une version Française est disponible). Et si vous désirez approfondir vous pourrez acheter l'ouvrage en boutique ou en ligne en format électronique.
<http://www.peginc.com/>.

Ceci est un premier jet, et toutes vos remarques sont les bienvenues, j'attends vos remarques par email : marshal_deadlands@yahoo.fr ,
ou sur le forum « savage worlds » du SDEN <http://www.sden.org/forums/> .

Pierre

1. Concepts d'adaptation

Caractéristiques

Le système d'Agone dispose de nombreuses caractéristiques pour les PJ. Le système de SW n'en comporte que cinq.

Agone : Agilité, Force, Perception, Résistance, Intelligence, Volonté, Charisme et Créativité.

SW : Agilité (agility), Force (strength), Vigueur (vigor), Intellect (smart), Esprit (spirit).

Les caractéristiques suivantes d'Agone : Perception, Charisme et Créativité n'ont donc pas de place dans le système de base de SW.

Pour SW-Esprit, je trouve que le terme Volonté correspond mieux. Surtout qu'on va retrouver l'Esprit dans les aspects d'Agone (Corps, Ame et Esprit).

On a donc le premier tableau de correspondance suivant :

<i>Agone</i>	<i>Savage Agone</i>
Agilité	Agilité (Agility)
Force	Force (Strength)
Résistance	Vigueur (Vigor)
Perception	<i>c'est une compétence</i>
Intelligence	Intellect (smart)
Volonté	Volonté (ex spirit)
Charisme	Caractéristique secondaire (Charisme), cf SW.
Créativité	<i>c'est une compétence.</i>

Tableau 1 Caractéristiques

Pour la *créativité*, on pourrait aussi en faire une caractéristique. Mais cela implique des changements sur la manière de créer un personnage SW, notamment le fait que d'allouer des points pour la *créativité* en tant que caractéristique permettrait aux personnages « physiques » de laisser le charisme à D4, et de booster une autre caractéristique. En tant que compétence, on lisse le problème, et de toute façon, comme dans Savage Worlds les jets ne dépendent plus d'un couple Carac + Compétence, ça importe peu pour la jouabilité. De plus, ça évite d'avoir à adapter le système de progression de Savage Worlds.

La Flamme et Les Aspects

Dans Agone, les PJ sont des inspirés, ils portent la Flamme qui leur permet d'exceller dans un univers décadent. Cette Flamme leur apporte des caractéristiques supplémentaires, les Aspects, qui s'ajoutent aux caractéristiques principales, faisant de nos héros des surhommes.

Il y a 3 Aspects : Corps, Esprit et Ame.

Ils ont un score allant de 0 à 10, et le score de Flamme est égal au plus petit d'entre eux.

Nous garderons les mêmes principes pour Savage Agone, 3 Aspects allant de 0 à 10, et une Flamme allant de 0 à 10 aussi. Par contre, ils ne seront pas utilisés de la même manière qu'à Agone...

Dans Savage Worlds, les personnages sont aussi des héros. Et pour les différencier des « ternes », des personnages secondaires, ils jouent un dé supplémentaire, le Wild Die, ou dé Jocker, un D6, en plus de leur jet de compétence ou de caractéristique.

Nous retrouvons ainsi un concept équivalent aux Bonus d'Aspects d'Agone.

Dans Savage Agone, nous utiliserons un « dé de flamme » ou « dé enflammé » en tant que « wild die ». Ce dé progressera en fonction du score des Bonus d'Aspects, selon la règle suivante :

Bonus	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dé	D6	D6	D8	D8	D10	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4

Tableau 2 Bonus d'aspects et Dé de Flamme

Pour sûr, ils finiront par devenir bien bourrins, mais c'est le concept Agone, dans le système de base, c'est encore plus violent que ça.

Les points d'héroïsme

Nous avons déjà à Agone les « points d'héroïsme », et à Savage Worlds les « bennies ».

Il n'y a donc plus qu'à fusionner les deux systèmes.

Pour Savage Agone, le PJ aura **Flamme x 2 points d'héroïsme**.

Ils permettent :

- de relancer n'importe quel jet de compétence ou de caractéristique, tel que dans les règles de SW.
- d'encaisser les blessures, tel qu'expliqué dans les règles de SW
- d'obtenir un AS automatique sur le dé de la compétence ou trait utilisé (et de continuer le jet ouvert en (re)lançant le dé en y ajoutant le résultat)
- d'empêcher la mort d'un inspiré, tels que dans les règles d'Agone (sans le res-1 pts de vie), le personnage est alors dans le coma, aux portes de la mort.

Compétences

Le concept de Savage Worlds est de minimiser le nombre de compétences pour éviter une gestion complexe des PJ. Agone dispose de beaucoup plus de compétences, et des coupes franches ont du être faites.

Pour voir la liste des compétences utilisées pour Savage Agone, référez-vous à la fiche de personnage. Seul seront décrites ci-dessous celles qui méritent une explication.

Le manque principal de compétences pour ajuster SW à Agone sont celles qui concerne la dimension politique et social d'Agone (SW est plus taillé pour l'aventurier sans accroches), ainsi que les arts qui ont une dimension non négligeable dans l'Harmonde.

Voici quelques remarques.

a - *Intrigue/Diplomatie* : remplacent Investigation de SW, et intègre Intrigue et Diplomatie de Agone, et tous les jets connexes à ces domaines.

b- Il n'y a pas beaucoup de compétence du monde éloquence, baratin dans SW. Ils doivent probablement se dire que c'est le Roleplay qui gère ceci, mais le roleplay ne peut pas tout gérer. Paradoxalement, ils ont mis plein de compétences type Sarcasme, Intimidation, Persuasion, qui servent pour leur système de combat. Mais il n'y a pas que le combat dans la vie ;) . Voici donc une proposition :

Eloquence : remplace sarcasme, et intègre Eloquence/Baratin, et les situations où le PJ a besoin de s'exprimer ainsi que le « sarcasme » de Savage World.

Intimidation : on garde le système SW pour Intimidation.

Persuasion : idem, sauf qu'on y ajoute les compétences de *Marchandage* et de *Négoce d'Agone*, ces domaines utilisent la persuasion pour arriver à leur fin. Les puristes pourront préférer créer une compétence marchandage et négoce...

c- La Créativité, les arts et l'Harmonie.

Ces compétences ne sont plus affiliées à des caractéristiques pour se fier au système de création de Savage Worlds. Les compétences suivantes :

- Créativité
- Peinture
- Poésie
- Musique
- Sculpture
- Harmonie
- ainsi que les compétences de magie : Emprise et Démonologie (voir le paragraphe Magie pour voir ce que deviennent les Arts magiques)

ne sont **pas affiliées**, et n'ont donc pas de surcote pour les augmenter en cas de dépassement d'une caractéristique mère.

d- les compétences autour de l'emprise : Connaissance des danseurs, cryptogramme, résonance, disparaissent purement et simplement du système Savage Agone, permettant ainsi de ne pas dépenser des milliers de points pour créer un mage de l'emprise, et de simplifier le système lourd d'Agone. Voir le paragraphe concernant la Magie pour voir l'adaptation.

Le mouvement

Le système de Savage Worlds indique un mouvement (pace) en inches (2,54cm) sur un plateau de jeu. Pas très pratique pour gérer une situation sans plateau. En rentrant dans les détails du système, on vérifie aisément que le Pace de SW correspond au Mouvement d'Agone. Dans la case Mouvement, il suffit donc de reprendre exactement la même valeur que le système d'Agone (en mètres).

2.Création de personnage.

Les peuples

Le tableau suivant reprend les différents peuples de l'Harmonde.

Dans les cases, les notations suivantes signifient :

DX : valeur de démarrage du peuple. Il n'y a pas de points à dépenser pour l'atteindre, le PJ commence avec cette valeur.

MDX : valeur maximale que le peuple peut avoir.

+X : c'est un bonus qui indique le maximum au delà du D12 que le peuple peut atteindre. Il ne s'agit pas d'un bonus à tous les jets. Exemple : « mD8 (+2) » signifie que le perso commence avec un D8 dans la caractéristique, et qu'il peut aller jusqu'au D12+2. Par contre, si il dépense 1 point pour créer son personnage dans cette caractéristique, il arrive à D10, mais il n'a pas un bonus de +2 au jet du D10.

(les automnins seront à compléter dans une future version).

Pour la Taille, les valeurs sont différentes du système d'Agone. Elles sont est ajustées par rapport au système de Savage Worlds. (rappel la Taille s'ajoute à la résistance).

Peuple	Vigueur	Force	Agilité	Volonté	Intellect	Créativité	Taille	Pace	mv	Charisme
Humain							0	6"	3m	
Lutin	M D8	M D6			D6		-1	4	2	
Farfadet	M D8	M D6	D6				-1	4	2	+2
Satyre				(+1)			0	6	3	+3
Ogre	D6 (+1)	D6 (+1)					0	6	3	
Minotaure	D8 (+2)	D8 (+2)	M D8				3	8	4	-1
Géant	D8 (+4)	D8 (+4)	M D4				9	16	8	
Drakonien							0			
Morgane							0			
Pixie							-2			
Fée noire	M D4	M D4		(+1)	D6 (+1)	D8 (+2)	-2	2/18	1/9	-2
Nain	D6 (+1)					D6 (+1)	-1	4	2	
Méduse			(+1)		D8		0	6	3	+4

Tableau 3Peuples

Les points de création.

Les personnages d'Agone ne sont pas des novices, mais des gens d'âge mur étant arrivé au sommet de leur capacités. Ils vont apprendre qu'ils portent la flamme, et vont découvrir alors une seconde vie. Après avoir converti les six personnages de ma campagne, j'ai pu obtenir une moyenne de points de création pour créer un nouveau personnage dans Savage Agone.

Voici la règle :

- Ils débutent avec 62 XP, dont :
 - 5 points supplémentaires pour les caractéristiques = 10 points pour les caracs.
 - 15 points supplémentaires pour les compétences = 30 points.
 - Les humains commencent avec 11 points de caracs et 35 points de compétences, ceci afin d'égaliser un peu les écarts avec les peuples qui disposent souvent de bonus à la création et de compétences spécifiques supplémentaires. Et en accord avec la Sentance de l'aube, ils débutent avec un pouvoir de Flamme pour le premier niveau de leur Flamme.

Les Atouts et les Handicaps

Revoir tous les atouts / handicaps d'Agone pour le plaquer sur Savage Worlds n'a pas un intérêt majeur. Le système de création d'Agone est bien ainsi. En restreignant le système pour faire que les handicaps ne sont contrebalancés que par les atouts, et pas par des points de compétences.

On garde le principe de 5 points d'Atouts pour acquérir les charges, plus un potentiel de 10 points d'Atouts si on prend jusqu'à 10 points de Handicaps.

Les éminences grises qui voudraient importer des atouts / handicaps de Savage Worlds sauront faire une pondération de ceux-ci si nécessaire.

Pour la progression, on peut laisser la possibilité d'acquérir un nouvel atout, mais ce n'est pas forcément nécessaire, car les joueurs verront probablement un plus grand intérêt à augmenter leurs Aspects, et en guise d'atouts supplémentaires, les pouvoirs de Flamme viennent s'ajouter aux possibilités déjà nombreuses des joueurs.

De plus, les atouts « légendaires » de Savage Worlds indiquent des capacités à avoir un château, des armées, etc, ... bref, tout ce qu'un personnage d'Agone peut avoir dès la création dans le cas d'un jeu en Domaine. Ce qui renforce le fait qu'on ne joue pas dans la même cour entre Agone et Savage Worlds.

La progression et les rangs

Suite à la remarque précédente, et en partant du constat que les personnages d'Agone ont dès le départ des capacités phénoménales, le système des rangs n'a pas forcément autant d'impact pour Agone.

Avec 62 points d'XP, les personnages d'Agone (on peut arrondir à 60, ça ne change pas grand chose) débutent au rang « Héroïque », soit l'avant dernier. Au bout de quelques séances de jeu, ils se retrouveront au rang « Légendaires ».

Si on garde le concept de 5 XP jusqu'au rang légendaire pour avoir un seuil de progression, puis 10 XP, les joueurs vont vite arriver au seuil de 10XP pour progresser, soit ralentir leur rythme de progression très rapidement. Pour le moral des joueurs, ce n'est pas fantastique. On pourrait étendre la tranche « Héroïque » pour que le « Légendaire » arrive plus tard, mais ça ne changera pas grand chose. De toute façon, ce concept n'est pas d'un grand intérêt pour Agone.

Sachant que seules les Savage Eminences Grises pondéreront les XP qu'ils donneront à leurs personnages, une règle stricte n'est pas forcément nécessaire.

Néanmoins, voici une proposition :

Les personnages évolueront par tranches de XP proportionnels à leur Flamme.

<i>Flamme</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tranche (XP)	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10

Tableau 4Progression

Ce qui reflètera la progression du personnage dans l'univers de Savage Agone.

Ce tableau peut être à revoir si besoin. Ce n'est pas forcément très Fast, Fun, Furious, mais les étapes de progression ne se font jamais dans l'urgence, mais au calme après les parties.

Ce n'est pas non plus le système optimal, car les « minimaxistes » pourraient optimiseront leur progression pour booster un ou deux aspect au détriment d'un troisième... sans trop augmenter leur score de Flamme... Mais dans ce cas, ils se privent d'une Flamme puissante, avec tout ce que ça implique.

3. La Magie

La magie à Agone se divise en trois catégories : l'emprise, les Arts magiques et la démonologie.

L'Emprise

Dans Agone, l'emprise est un mécanisme complexe qui est loin du but de Savage Worlds. Une simplification sévère est à effectuer afin de rendre ça Fast, Fun, Furious.

Pour cela, il n'y a plus **qu'une seule compétence : Emprise.**

Une « arcane » pour le système de Savage Worlds, que l'on peut associer à un atout « Arcane : Emprise », pour ceux qui désirent coller au système des atouts de SW.

Cette compétence regroupe toutes les compétences du domaine de l'emprise

Le **danseur** est aussi à simplifier. Nous garderons que sa **mémoire**, un **bonus d'emprise**, et son **endurance**, qu'il faudra adapter un peu.

Sa mémoire représente le nombre de sort qu'il est capable de connaître. Son bonus d'emprise, entre +1 et +3, s'ajoute au jet d'Emprise du mage.

Et son endurance constitue sa réserve de « Points de pouvoirs » dans le système Savage Worlds. Dans le système d'Agone, son endurance représente le nombre de sort qu'il peut lancer par jour, quelque soit la complexité et la puissance du sort. Ce qui rend les mages d'une part bien puissants (je n'ai jamais trouvé un joueur limité pendant notre campagne), et incapable de moduler les effets de leurs sorts qui sont figés par un calcul proportionnel à la marge de réussite.

En transformant le concept d'endurance en « points de pouvoirs », on donne ainsi la capacité au mage de moduler l'effet désiré, et le danseur se fatigue en proportion (ce qui représente finalement la quantité d'étincelles qu'il va créer avec les mouvements d'une danse qui sera soit plus longue, soit plus complexe à réaliser).

Le mage dans le système d'Agone n'est pas fatigué par le lancement du sort, pourtant, dans les Chroniques des crépusculaires, on voit Ehydiaze s'affaiblir et perdre même des danseurs lors de sa participation à la résistance d'Urguemand. On peut illustrer ceci par la faculté du mage à pousser le danseur au-delà de ses capacités, de dépenser plus de points d'endurance qu'il n'en a en réserve, avec comme conséquences : de fatiguer le mage, et de risquer de perdre le danseur. Des règles avancées pourront être ajoutées à ce paragraphe afin de normaliser ça en règles.

Des règles pour la création des danseurs arriveront par la suite.

Lancement d'un sort

Un sort a les caractéristiques suivantes :

- Obédience
- Seuil
- Portée et Zone d'effet
- Durée de l'effet
- Danse (en nombre de tours)
- Et on y ajoute le nombre de points d'endurance à dépenser (le nombre de Power Points).

Nous n'allons pas reprendre ici tous les sorts de la gamme. A chacun d'estimer dans un premier temps le coût en endurance et la possibilité ou non d'ajouter des points d'endurance en plus afin d'augmenter l'effet voulu.

En ce qui concerne la marge de réussite, il vaut mieux pour Savage Agone, pallier les effets avec les « Raises » de Savage Worlds. Si un sort est réussi avec une marge de 4 points, l'effet pourra être augmenté, ou l'endurance dépensée diminuée, avec une marge de 8, encore plus... Ainsi, on pourra moduler les effets en fonction du nombre de succès, et des points d'endurance dépensés.

A approfondir par la suite, les collaborations sont les bienvenues. Un grimoire Savage Agone pourrait être rempli en //.

Les Seuils de difficultés sont adaptés de la manière suivante :

<i>Agone</i>	<i>10</i>	<i>15</i>	<i>20</i>	<i>25</i>	<i>30</i>
Savage Agone	4	6	8	10	12

Tableau 5Seuils de difficulté

On pourrait imaginer un système permettant de réduire la difficulté en dépensant plus de power points (ce qui serait plus proche du système de Savage Worlds, où tous les sorts marchent à 4, et dépendent plus de PP si l'effet est plus puissant), à suivre...

Pour lancer un sort, le mage doit réussir un jet d'**Emprise** le Wild Die utilisé est celui associé au **Bonus d'Esprit**. Il ajoute au résultat (le meilleur des deux) le bonus d'emprise du danseur.

Certains modificateurs existent dans le système d'Agone, on peut les reprendre ici, et les pondérés. Ca ne sera pas rigoureusement identique au système d'Agone.

Modificateurs :

- Présence d'un chat : - 4
- Danseur invisible : -2
- Mouvement imperceptibles : -2 (jornistes uniquement)
- Architecture ésotérique : +2
- Présence d'éclat : + Richesse.
- Magie instantanée : Seuil x2
- Sort d'une autre obédience : - 4

Pour reconnaître un sort :

Jet d'emprise contre le seuil du sort lancé. Un bonus de +2 si le sort est de la même obédience que le mage, -2 sinon.

Résistance magique :

Ce n'est pas une action.

Uniquement pour les mages qui ont un danseur lorsqu'on leur lance un sort.

On fait un jet d'Emprise contre une difficulté de 6, chaque « raise » obtenu s'ajoute à la difficulté pour l'adversaire, qui doit ainsi obtenir autant de « raises » que le mage qui résiste.

Contre magie :

C'est une action qui doit être entreprise avant que la danse visée soit terminée.

Le mage fait un jet opposé d'emprise avec le mage qu'il compte interrompre :

- Si le mage contreur l'emporte : la danse est augmentée d'un tour.
- Si il l'emporte avec un « raise » : le sort est stoppé net, danseur déstabilisé.
- Si le mage contré l'emporte, le sort continue normalement.

Interrompre un mage :

Si on frappe le danseur, le sort est contré.

Si on frappe le mage, il doit réussir un jet de Volonté (spirit) à -2, -4 si il encaisse une blessure (ne pas oublié le malus dû à la blessure), sinon le sort est contré.

Changer d'obédience :

Cf le livre de base d'Agone.

Le mage perd 1D en *Emprise* pour illustrer l'adaptation du mage à sa nouvelle vie. (Si il avait D10 en *Emprise*, il se retrouve à D8).

Magie Intuitive :

- Seuil de l'effet voulu (établi par l'EG) x2.
- Jet sous la compétence **Créativité**, on utilise le **bonus d'Ame**, on y ajoute le bonus d'emprise du danseur (les puristes voudront peut être créer un bonus d'intuitivité en plus).

Les Arts Magiques

Un changement majeur, il n'y a plus de caractéristique ART. Ni de compétence « cyse » ou « décorum » ou autre.

Le mage doit prendre un atout « cyse », « décorum », « accord », ou « geste », qui lui permettra d'utiliser sa compétence d'art classique en faisant de la magie. Tel Agone apprenant à jouer du cistre et se concentrant pour avoir un effet magique.

C'est beaucoup plus simple, et le mage n'a plus à faire évoluer deux compétences en parallèle, son art classique et sa magie.

On fait donc les jets sous :

- Poésie, pour la geste
- Peinture, pour le décorum
- Musique, pour l'accord,
- et Sculpture, pour la cyse.

On utilise le bonus d'Ame.

Le système d'Agone va être repris plus fidèlement, et plus simplement donc.

Plus de « power points »

Les oeuvres gardent les mêmes caractéristiques et effets.

On ajoute la difficulté avec la même conversion des Seuils que pour l'emprise (cf plus haut).

La **Qualité** d'une oeuvre est ensuite évaluée en fonction de la réussite du jet (sachant que la Qualité est fixée avant le jet, et pas après) :

<i>Seuil</i>	<i>Qualité</i>
(+2)	2
(+4)	5
(+6)	10
(+8)	30
(+10)	100

Magie instantanée : Seuil x2

Reconnaître une oeuvre : Jet de la compétence associée avec une difficulté égale au seuil de l'oeuvre.

Désaccord (contrer un oeuvre) :

- Accord uniquement,
- Action possible si l'oeuvre est en court, non terminée,
- Jet de Musique opposé :
 - Réussite : + 1 tour pour l'oeuvre
 - Raise : l'oeuvre est contrée
 - Sinon, l'oeuvre aboutit.

Résistance des matériaux :

Jet « du matériau » contre la compétence Sculpture de l'artiste (si il a D10, difficulté = 10)

- Tissus, papier : D4
- Verre, sable : D6
- Bois, terre : D8
- Metal : D10
- Pierre : D12.

Arts improvisés :

- Seuil x2
- Jet sous **Créativité**.

La démonologie

Là encore, peu de modifications.

Les conjurateurs sont limités avec leurs encres rares et chères.

On prend une compétence « Démonologie », qui existe déjà dans Agone. On utilise le Bonus d'Ame pour les jets.

La Noirceur du conjurateur lui permettait de mieux conjurer, je n'ai pas trouvé pour le moment de moyen de l'intégrer. Comme la noirceur sert de minima requis pour le cercle visé, je pense que ce n'est pas nécessaire de l'utiliser en bonus.

<i>Cercle</i>	<i>Noirceur requise</i>	<i>Difficulté</i>
I	1	4
II	3	6
III	7	8
IV	9	10
V	9 (98 ténèbre)	12

Tableau 6 Seuils pour la Démonologie

Bonus/Malus : on peut reprendre ceux d'Agone (ldb page 258), ce sont beaucoup de +/- 1, donc qui n'ont pas autant d'influence sur un jet dans le système Savage Worlds.

[Pour les yeux des Eminences Grises seulement : les caractères ci-dessous sont blancs]

[Fin de la section EG ONLY]

Pour le concours du Ténébreux, il y a déjà une règle appropriée dans Savage Worlds en cas d'action à plusieurs, on peut la réutiliser.

Point les points d'appels, qui servent à définir le démon en détail, égal à Noirceur x marge de réussite dans Agone, c'est loin d'être Fast, Fun et Furious, car le conjurateur doit alors passer du temps à créer son démon... De plus, une fois conjuré, le démon est figé, et si on le reconjure il revient tel quel, ou presque. Donc il est fort préférable de laisser le conjurateur avant les parties de se faire un lot de démons dont il pourrait avoir l'utilité, et de ne pas se casser la tête avec la création du démon en live pendant la partie.

Et si un démon précis mais non présent dans sa liste est à invoquer, il est préférable de faire l'affaire « à la louche », ce n'est pas forcément difficile. Si le conjurateur obtient quelques raises, le démon sera plus puissant, ou plus futé... pour le reste... FFF.

Conversion de PJ

Si vous avez déjà une compagnie et que vous désirez franchir le mur du côté Savage Agone, voici une proposition pour convertir rapidement vos persos.

Je l'ai appliquée sur l'ensemble de ma compagnie, et les écarts étaient minimes au final, si vous constatez certains lésés, il sera très facile de leur octroyer certains points supplémentaires.

La règle est simple On remplace tous les chiffres présents dans les cases par des D, en suivant l'échelle suivante :

<i>Agone</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
Savage	D4-2	D4			D6		D8		D10		D12

Tableau 7 Règle de Conversion

Pour le charisme, outre le bonus pour les peuples, il faut voir avec le PJ si il avait du charisme pendant la campagne, éventuellement redresser le tir. Et si il avait mis plein de points (9 ou 10) on peut mettre un +2 en charisme.

Pour la *Perception*, mettre la valeur dans la caractéristique Perception/Vigilence. Si le PJ avait déjà un meilleur score en Vigilence, dans ce cas prendre le meilleur.

Pour les nombreuses connaissances, prendre en gros le meilleur score.

Connaissances de la rue n'existait pas dans Agone, voir si le PJ avait des dispositions dans son passé.

Résistance se renomme *Vigueur*, et la résistance dans Savage Agone est celle de SW : $2+Vigueur/2$.

Pour *Créativité*, la transférer dans la compétence *Créativité*.

Les compétences qui ont disparues de ma liste (cf Fiche de PJ) devraient pouvoir se caser soit dans une autre compétence, soit dans un jet de caractéristique.

Mot de la fin

Les principaux points sont couverts, certains points mériteraient d'être approfondis, et le seront en temps et en heure. Ceci peut déjà permettre de jouer à « Savage Agone », profitant ainsi d'un des meilleur univers médiéval fantastique avec le système dynamique de Savaege Worlds.

Au fil des parties, les EG et les joueurs pourront apporter remarques et évolutions. Ce document est ouvert à toutes propositions. Si vous le faites évoluer, merci de bien vouloir m'en faire part, soit par email, soit via le forum du SDEN (<http://www.sden.org/forums/>), afin que je puisse rassembler les différents efforts, ou mettre à disposition différentes variantes. Il n'y a pas qu'une seule manière d'adapter Agone qui est un jeu bien riche.

Bonne parties !