

ZASADY KONWERSJI Z D20 NA FATE

Autor: Gareth-Michael Skarka

Tłumaczenie: Enc

Korekta i redakcja: Tomakon

Dziękujemy wydawnictwu Adamant Entertainment za zgodę na tłumaczenie i publikację niniejszego dokumentu.

FATE (Fantastic Adventures on Tabletop Entertainment) to darmowa gra fabularna koncentrująca się na tworzeniu opowieści. Określa możliwości bohaterów ze względu na ich znaczenie dla opowieści, a nie punkty, czy fajne moce. Jest systemem wybieranym przez MG, którzy szukają reguł podrzędnych względem tworzonej historii, jednak wystarczająco skodyfikowanych by umożliwić rozstrzygnięcie sporów. Najnowsza edycja tych zasad, **FATE 3.0**, zadebiutowała w pulpowym RPG „**Spirit of the Century**” wydanym przez Evil Hat, pojawiając się później w kilku innych pozycjach, jak „**Dresden Files RPG**” (również z Evil Hat) oraz „**Starblazer Adventures RPG**” opublikowanym nakładem Cubicle 7.

Mechanika d20 jest najpopularniejszym systemem RPG na świecie, napędzając takie gry, jak **Dungeons & Dragons**, **d20 Modern** i wiele innych.

Aktualnie d20 cieszy się znacznie większym wsparciem niż **FATE**. Niemniej, miłośnicy **FATE** nie powinni być odcinani od tej olbrzymiej liczby użytecznych podręczników. Z tego powodu zaprojektowaliśmy poniższy przewodnik, zawierający sugestie dotyczące przerabiania setek dostępnych na d20 przygód do użytku z grami opartymi na **FATE**.

KONWERTOWANIE SCEN

W **FATE**, MG określa czy dana scena posiada jakieś **Aspekty** i opowiada o nich graczom. Ze względu na to, że jest to element mechaniki pozostający w gestii prowadzącego, konwertowanie go jest banalne: wystarczy przeczytać opis sceny w tekście przygody i określić, co konkretnie mogło by zostać przełożone na **Aspekt**.

Przykładowo, w tekście scenariusza na d20 pojawił się następujący opis:

French Riviera Cafe to niewielki nocny klub. Przy jego drzwiach stoją wykidajły. Główna sala składa się z baru, sceny i sporej liczby stolików, wliczając półprywatne łóżce. Na piętrze znajdują się pokoje wykorzystywane przez dziewczyny La Renarda. On sam lubi najbardziej łóżce w pobliżu sceny – i tam zwykle można go spotkać w towarzystwie dwóch pięknych kobiet.

Dwaj strażnicy, jeden na dole i jeden na górze, pilnują zawsze schodów na drugie piętro. Kilku facetów patroluje też główny korytarz pilnując, by nikt nie sprawiał kłopotów. Większość drzwi jest zaopatrzona w zamki (ST 25).

Patrząc na ten opis, MG mógłby wybrać dla sceny następujące **Aspekty**:

- **Dobrze zaopatrzony bar,**
- **Półprywatne łóżce,**

- **Zatłoczony parkiet,**
- **Zamki w drzwiach,**
- **Lub więcej, zależnie od własnego widzimisie.**

Jeśli scena rozgrywała by się na większym obszarze, MG mógłby dodatkowo podzielić go na strefy. Każda z nich byłaby luźno określoną przestrzenią, na której bohaterowie mogliby wchodzić w bezpośrednią interakcję z innymi, znajdującymi się w tej samej strefie. Przy określaniu scen warto pamiętać o prostej zasadzie: osoby w tej samej strefie mogą się „dotknąć”, postacie z sąsiednich stref mogą rzucać w siebie przedmiotami, zaś dwie strefy to zasięg strzału. W żadnej scenie nie powinno być więcej, niż kilka stref. Biorąc pod uwagę, że broń palna z łatwością operuje przez trzy strefy, a czasem nawet dalej, wygodnie byłoby ustalić od 3 do 5 stref – nie trzeba jednak wrzucać więcej, niż wymaga sytuacja.

KONWERTOWANIE POSTACI

To główna treść procesu konwersji. Na mechanice d20 charakterystyki postaci i potworów są najbardziej uszczegółowionym elementem reguł, dlatego potrzebują najwięcej uwagi.

Kluczowym konceptem jest w tym wypadku Skala Wyzwania. SW wyraża się liczbą, która określa przeciętny poziom w drużynie poszukiwaczy przygód, dla którego dana istota byłaby przeciętnie trudnym wyzwaniem. Przykładowo, SW 1 reprezentuje normalną trudność dla grupy 1-poziomowych bohaterów, zaś SW 10 będzie równie skomplikowanym spotkaniem dla drużyny na 10. poziomach, itd.

Konwertując je na FATE, wykorzystamy SW postaci lub potwora jako ogólny wskaźnik określający jest istotną rolę pełni w grze. W ten sposób ustalimy, jakim typem NPC jest w ujęciu mechaniki FATE (pionkiem,

sojusznikiem czy bohaterem), jak wiele posiada Aspektów oraz ile kratek będą liczyć ich tory presji.

Typ NPC powinien być określony w kontekście tego, jaką rolę pełni w przygodzie. Powinno być oczywiste, komu jest przypisana rola pionka lub sojusznika, kto zaś pełni rolę głównego oponenta, czyli bohatera.

Postacie graczy w FATE powinny być traktowane jakby miały 10. poziom według mechaniki d20 w kwestii określania wyzwań. Powyższe założenie opiera się na podstawie liczby Aspektów i Sztuczek, jakie posiadają – ich ogólny poziom kompetencji w tłumaczeniu na zasady d20.

Z tego powodu każdy przeciwnik o SW 10 lub wyższej powinien być przeciwnikiem – będzie to istota o mocy równej lub większej od zdolności bohaterów graczy.

Spotkania o SW od 5 do 10 będą traktowane podobnie (lecz dysponować mniejszą liczbą konsekwencji, Aspektów i PuFów), podczas gdy istoty o SW z przedziału 1-4 będą pionkami lub sojusznikami. W zależności od treści przygody, konieczne będzie naginanie powyższych definicji. W scenariuszu mogą pojawić się pionki o nieco wyższej SW, co przełoży się na wyższe wartości współczynników. Może w nim wystąpić również potężny NPC, który nie jest mocno związany z fabułą i pomimo posiadania wysokiej SW nie będzie miał pełnej statystyki przeciwnika.

ASPEKTY

Podobnie jak w przypadku wybierania Aspektów dla scen, przypisywanie ich postaciom w dużej mierze zależy od woli MG, który powinien oprzeć się na treści przygody. Można przyjąć, że postać lub potwór będzie mieć tyle Aspektów, ile wynosi jej SW, z maksimum równym 10.

MG prowadzący FATE mogą chcieć pozostawić niektóre z Aspektów tych istot niezdefiniowanymi, by zostawić miejsce dla deklarowania ich przez graczy oraz późniejszą aktywację.

PRESJA

Standardowe reguły FATE mówią, że tory Żywotności i Opanowania domyślnie mają po pięć kratek, co potem jest modyfikowane przez Sztuczki oraz umiejętności. Dla potrzeb szybkiej konwersji na d20 MG powinien obdarzyć przeciwników torami presji długości równej ich SW minus 5, zaś pionki liczbą kraterów równą połowie ich SW.

Liczba ta może być modyfikowana normalnie (co zostanie omówione dalej, w sekcji dotyczącej konwersji atutów na Sztuczki).

UMIĘTNOŚCI I DRABINA

Postaci na d20 posiadają zwykle szeroki zasób dokładnie opisanych umiejętności. Bohaterowie na FATE posiadają pewną liczbę umiejętności pozostających w zgodzie z Piramidą, zaś NPC zwykle tylko te, które są istotne dla fabuły.

Z tego powodu MG konwertujący postać na FATE będzie miał większą liczbę umiejętności, z których wybierze tylko istotne dla fabuły przygody. Poniżej znajduje się lista wszystkich umiejętności z d20 wraz z ich odpowiednikami na FATE.

By określić poziom konkretnej umiejętności (lub trudność podejmowanego wyzwania), porównaj jej modyfikator lub ST zadania z poniższymi wartościami:

MG może również wywindować w górę wartość umiejętności na FATE, która posiada kilka odpowiedników na d20 (np. trzy różne dziedziny Wiedzy jako Wykształcenie).

Poniżej znajduje się kompletna lista umiejętności wg d20 (zarówno fantasy, jak i d20 Modern) oraz ich ekwiwalentów na FATE:

Blefowanie: **Oszukiwanie**

Ciche poruszanie się: **Krycie się**

Czarostwo: **Sekrety**

Czytanie i pisanie: **Wykształcenie**

Dochodzenie: **Śledztwo** lub **Czułość**

Dyplomacja: **Charakter**

Fałszerstwo: **Oszukiwanie**

Hazard: **Hazard**

Jeździectwo: **Przetrwanie**

Język obcy: **Wykształcenie**

Kierowanie: **Prowadzenie**

Koncentracja: **Czułość**

Leczenie: **Nauka**

Materiały wybuchowe: **Inżynieria**

Naprawianie: **Inżynieria** lub **Nauka**

Nasłuchiwanie: **Czułość**

Nawigacja: **Prowadzenie**, **Pilotowanie** lub **Przetrwanie**

Odcyfrowywanie zapisków: **Sekrety**

Otwieranie zamków: **Złodziejstwo**

Pływanie: **Atletyka**

Postępowanie ze zwierzętami: **Przetrwanie**

Przebieranie: **Oszukiwanie**

Przeszukiwanie: **Śledztwo**

Rzemiosło: **Sztuka**, **Inżynieria** lub **Nauka**

Skakanie: **Atletyka**

Spostrzegawczość: **Śledztwo**

Sztuka przetrwania: **Przetrwanie**

Modyfikator lub ST	Drabina	Modyfikator lub ST	Drabina
0	Tragiczny (-2)	22-25	Świetny (+4)
1-4	Mierny (-1)	26-29	Wybitny (+5)
5-8	Słaby (0)	30-33	Fantastyczny (+6)
9-13	Przeciętny (+1)	34-37	Epicki (+7)
14-17	Niezły (+2)	38+	Legendarny (+8)
18-21	Dobry (+3)		

Ukrywanie się: **Krycie się**
Unieszkodliwianie mechanizmów: **Inżynieria**
Używanie lin: **Atletyka**
Używanie magicznych urządzeń: **Sekrety**
Wiedza: **Wykształcenie**
Wspinaczka: **Atletyka**
Wyczucie pobudek: **Charakter, Kontakty** lub **Oszukiwanie**
Występy: **Sztuka**
Wyzwalanie się: **Atletyka**
Zachowanie równowagi: **Atletyka**
Zastraszanie: **Śledztwo**
Zawód: **Zależnie od profesji**
Zbieranie informacji: **Kontakty, Śledztwo** lub **Charakter**
Zręczna dłoń: **Zwinne dłonie**
Zwinność: **Atletyka**

AUTY D20 ORAZ ZDOLNOŚCI BOJOWE

Łatwo zauważyć, że powyższa lista umiejętności nie zawiera ani jednej przekładającej się na Broń białą, Strzelanie czy Walkę wręcz. Jest to związane ze specyfiką d20, gdzie zdolności bojowe nie przekładają się na umiejętności, lecz na kombinację Bazowej premii do ataku oraz atutów.

MG konwertujący charakterystykę jakiejś istoty powinien wyszukać w jej współczynnikach informacje dotyczące posiadanych Biegłości w broni oraz innych związanych z walką (np. Sztuki walki) i użyć ich jako wskazówek dotyczących poziomów umiejętności bojowych na mechanice FATE. By wyznaczyć poziom takiej umiejętności najlepiej wykorzystać wartość premii do ataku dla każdego rodzaju biegłości. Jeśli bohater ma atuty walki rozpoczynające się od słowa „Doskonalsze” lub „Potężniejsze”, przenieś umiejętność o jeden stopień w górę Drabiny, zaś dla „Zaawansowanej” o dwa stopnie.

Przykładowo, jeśli charakterystyka zawiera:

Bazowy atak +8; Zwarcie +10/+5; Atak +10/+5 wręcz (1k4+2 normalne lub stłuczenia, atak bez

bronii); Pełny atak +10/+5 wręcz (1k4+2 normalne lub stłuczenia, atak bez bronii) lub +10/+5 wręcz (zależnie od bronii) lub +10/+5 dystansowo (zależnie od bronii);

Zaś lista atutów uwzględnia następujące pozycje:

Biegłość w broni dawnej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Defensywne sztuki walki, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze sztuki walki, Doskonalsze wykorzystanie siły, Nieuchwytny cel, Sztuki walki, Wykorzystanie siły.

Bohater na pewno będzie posiadać Broń białą, Strzelanie oraz Walkę wręcz. Postać posiada dwa ataki na rundę (co nie przekłada się bezpośrednio na FATE, dlatego przy obliczaniu poziomów umiejętności zsumujemy wartość obu, co odzwierciedli wyższy poziom wyszkolenia).

Dla walki bez bronii modyfikator do ataku będzie równy (Bazowy atak +8, +10 oraz +5 za dwa ataki) równy +23, co przekłada się (zgodnie z zamieszczoną wyżej tabelą) na Świetny (+4) poziom Walki wręcz. Postać posiada jednak atuty rozpoczynające się od słowa „Doskonalsza” związane ze sztukami walki, dlatego podniesiemy poziom tej umiejętności do Wspaniałego (+5). Walcząc bronią modyfikator będzie również wynosił +23, co przełoży się na Świetny (+4) poziom Broni białej. Identycznie będzie w przypadku Strzelania – suma +23 odpowiada również Świetnemu (+4) poziomowi na Drabinie.

Inne atuty mogą również przełożyć się na wzrost umiejętności, np. Błyskawiczny refleks może zwiększyć wartość Czujności. W tym wypadku najlepiej posłużyć się po prostu zdrowym rozsądkiem i uwzględnić wpływ atutów tam, gdzie ma to sens.

SZTUCZKI

Inne atuty, jak również zdolności specjalne i cechy klasowe mogą się przełożyć w FATE na Sztuczki.

Zamiast bezpośredniego tłumaczenia z d20 na FATE MG powinien bazować na Sztuczki z FATE opierając się na gotowej liście umiejętności postaci. Najlepiej wymyślać Sztuczki tak, jakby się tworzyło nowego bohatera na FATE, wykorzystując nazwy atutów, zdolności i klasowych cech w roli wskazówek.

Nie zakończy się to dokładnym przeniesieniem współczynników bohatera z d20 na FATE, jako że są one bardziej dopasowane do specyfiki d20, będącego w zasadzie figurkową grą bitewną o niewielkiej skali. FATE jest systemem ukierunkowanym na opowieści, dlatego wymaga bardziej abstrakcyjnej rozpiski współczynników.

PRZYKŁAD KONWERSJI

Poniżej znajduje się pełna konwersja współczynników jednego z NPC z edycji d20 podręcznika „Sensacja i Przygoda” wydanego nakładem Adamant Entertainment:

Doktor Sin

Cwany Heros 6, Mistrz zbrodni 2, Mesmerysta 5, SW 13; Średni humanoid; KW 6k6+12, 2k10+4, 5k6+10; pw 63; prg 14, Ini +1, Szyb 9 m; Obrona 18, dotyk 13, nieprzygotowany 12 (+0 rozmiar, +1 Zr, +5 klasa); BPA +7; zwa +9; Atk +9 wręcz (1k4+2, sztuki walki) lub +9 dystansowo (zależnie o dbroni); BP 1,5 x 1,5 m; Zasięg 1,5 m; SC Poplecznicy, sieć przestępcza, hipnoza, hipnotyczny trans, sztuczka, słowo rozkazu, długi trans, zwycięzki uśmiech; SA brak; RO Wytr +5, Ref +10, Wol +13; PA 13; Rep +8; S 14, Zr 13, Bd 14, Int 18, Rzt 18, Cha 17.

Profesja: Lekarz (Rzemiosło [farmaceutyka], Wiedza [nauki stosowane])

Umiejętności: Blefowanie +10, Ciche poruszanie się +5, Czytanie I pisanie +4 (chiński, angielski, niemiecki, tybetański), Dyplomacja +12, Fałszerstwo +10, Język obcy +4 (chiński, angielski, niemiecki, tybetański), Knowledge (nauki stosowane) +18, Knowledge (taktyka) +9, Knowledge, (półświatek) +10, Koncentracja +14, Materiały wybuchowe +9, Odcyfrowywanie zapisków +8, Przebieranie +12, Rzemiosło (chemia) +13, Rzemiosło (elektronika) +13, Rzemiosło (farmaceutyka) +15, Rzemiosło (mechanika) +9, Skakanie +3, Śledztwo +7, Ukrywanie się +9, Unieszkodliwianie mechanizmów +8, Wiedza (nauki tajemne) +12, Wspinaczka +10, Wyzwalanie się +13, Zachowanie równowagi +7, Zastraszanie +12, Zbieranie informacji +8

Atuty: Biełość w indywidualnej broni palnej, Błyskawiczny refleks, Defensywne sztuki walki, Przeróżający wygląd, Sztuki walki, Wykształcenie (Wiedza [nauki tajemne]), Wiedza [nauki stosowane], Wyszakowanie w walce, Żelazna wola

Talenty (Cwany Heros): Erudyta (Wiedza [nauki stosowane]), Sztuczka, Wykorzystywanie słabości

Zasoby: +13

Doktor Tsung-Chi Sin jest znany jako Diabeł z Chinatown. Jest znany ze swoich umiejętności jako mesmerysty, jak również truciciela i oprawcy. Rządzi kryminalnym imperium zlokalizowanym w dzielnicy Chinatown miasta rodzinnego bohaterów. Jego wpływy obejmują hazard, narkotyki oraz wymuszoną prostytucję. Doktor Sin to zimny, bezwzględny morderca o aksamitnym głosie jedwabnego sznura do duszenia. Kiedy trzeba, potrafi być czarujący – potrafi wykorzystać kłamstwa i wykręty do realizacji swoich celów. Osaczony, nie będzie się powstrzymywał przed narażeniem niewinnych w celu ułatwienia sobie ucieczki.

W FATE powyższa postać będzie opisana następującymi cechami:

DOKTOR SIN [z oczywistych względów będzie mieć charakterystykę przeciwnika]

Znaczące Aspekty:

Diabeł z Chinatown, Mesmerysta, Kryminalne Imperium, Zimny, Bezwzględny Mordercza, Głos Niczym Jedwabny Sznur do Duszenia, Mistrz Zbrodni plus 4 dodatkowe [SW 13 oznacza, że ma 10 Aspektów]

Umiejętności: [Te, które uznajemy za istotne]

Wykształcenie: Wybitne (+5) [Oparte na najwyższym modyfikatorze umiejętności Wiedza (+18) z bonusem ze względu na inne jej dziedziny, w których jest biegły]

Czułość: Dobra (+3) [W oparciu o Koncentrację, z premią za Błyskawiczny refleks]

Atletyka: Przeciętna (+1) [W oparciu o Wspinaczkę +10]

Kontakty: Przeciętne (+1) [W oparciu o Zbieranie informacji +8]

Oszukiwanie: Dobre (+3) [W oparciu o Przebieranie +12, dodatkowe poziomy ze względu na inne umiejętności związane z Oszukiwaniem oraz posiadanie talentu „Sztuczka”]

Inżynieria: Niezła (+2) [W oparciu o najwyższą umiejętność Rzemiosło]

Zastraszanie: Niezłe (+2) [W oparciu o Zastraszanie, podwyższone ze względu na atut „Przerażający wygląd”]

Sekrety: Świetne (+4) [W oparciu o Wiedzę (nauki tajemne) +12, podwyższone dzięki atutowi Wykształcenie oraz zdolności Mesmerysty]

Perswazja: Dobra (+3) [W oparciu o Dyplomację, zwiększone dzięki innym umiejętnościom]

Nauka: Dobra (+3) [W oparciu o najwyższe Rzemiosło, zwiększone ze względu na inne związane z nią umiejętności]

Walka wręcz: Niezła (+2) [W oparciu o BPA, premie do ataku i atuty]

Strzelanie: Niezłe (+2) [j.w.]

Sztuczki: [W oparciu o powyższą rozpiskę umiejętności, z wykorzystaniem atutów, talentów, itd. jako wskazówek]

Czułość: Na szczycie

Inżynieria: Materiały wybuchowe

Kontakty: Sieć kontaktów, Ważniak

Nauka: Lekarz

Sekrety: Mesmerysta, Hipnotyzująca przemowa, Cięż umysłu, Ujarzmienie

Walka wręcz: Sztuki walki

Wykształcenie: Lingwista

Zastraszanie: Subtelna groźba

Tory presji: [W oparciu o SW minus 5]

Żywotność 8

Opanowanie 8

Punkty FATE: 10 [Równe liczbie posiadanych Aspektów]

Jak widać, powyższy dokument jest jedynie ogólną konwersją, na bazie którego MG z pewnością będzie chciał wpasować przeniesione charakterystyki do potrzeb kampanii. Najważniejszą rzeczą, o której trzeba pamiętać jest podporządkowanie wszystkich elementów przygody tworzonej opowieści.

----- LEGAL INFORMATION -----

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.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

FATE to d20 Conversion Guide, © 2007, Adamant Entertainment. Author: Gareth-Michael Skarka

This Entire Document is 100% Open Content.