
Règles de Conversion

Le Vieux Monde de Warhammer est un endroit vaste et tentaculaire, décrit en détail par les deux systèmes *Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique* et *Warhammer le Jeu de Batailles Fantastiques*. Bien qu'ils aient la même base, les deux jeux couvrent différents aspects d'une vie héroïque dans le Vieux Monde. Avec *WFB* vous êtes à la tête de puissantes armées commandées par des Généraux, des Champions et des Sorciers, tandis que *WJRF* vous place dans le rôle d'un aventurier explorant l'Empire et se mêlant à ses nombreuses conspirations et intrigues. Mais vous savez déjà tout cela.

Chaque jeu a sa place et son rôle. Par exemple, vous ne joueriez pas un combat massif avec les règles de *WJRF*, pas plus que vous n'utiliseriez le système de *WFB* pour une aventure impliquant des traîtres à la cour impériale. Mais les deux systèmes s'appuient sur les personnages héroïques, et il est possible de mêler et d'harmoniser ces jeux, en transportant ainsi vos héros favoris de l'un à l'autre, au fil de leurs aventures et de leurs exploits dans le monde de Warhammer. Ceci ne requiert que quelques règles pour convertir les caractéristiques d'un jeu à l'autre plus quelques conseils sur les bonnes et mauvaises façons de créer des liens et des intrigues entre les deux. Vous avez maintenant trois indications sur le contenu de cet article.

RENTREZ DANS UN RÔLE : *de WFB à WJRF*

Les personnages de *Warhammer le Jeu de Batailles Fantastiques* diffèrent de la plupart de ceux de *Warhammer JRF* au-delà des simples caractéristiques, car *WFB* est un jeu plus orienté vers l'héroïsme et la toute puissance que *WJRF*. On ne peut pas prendre un personnage de *WFB* et le lancer dans une campagne comme *l'Ennemi Intérieur* ou *l'Agonie du Jour*. Avant tout, ils n'ont aucune raison de se trouver là. Leur place est sur le champ de bataille, pourquoi souhaiteraient-ils soudainement le quitter ?

Mais il peut y avoir plein de raisons. Tel Halfred Unnigert, ils peuvent être rappelés par un officier supérieur, et ils ne trouveront pas plus haut placé que l'Empereur. Dans le même cas, on peut citer le Grand Théogoniste, le Patriarche Suprême des Collèges de Magie ou un Comte Électeur. Un simple appel à l'aide d'un vieil ami peut suffire à extraire un redoutable héros du champ de batailles.

A contrario, ils peuvent se retrouver sans d'autres alternatives. Leur armée peut avoir été entièrement détruite, avec eux seuls comme survivants, perdus en territoire ennemi, sans amis ni équipement et portant des craintes sur un complot diabolique se tramant au sein de l'Empire. Ils peuvent aussi se voir capturés, pour ensuite s'échapper et tenter de rejoindre la civilisation avec une information qui sauvera l'Empire de la ruine, les forces du chaos à leur poursuite. Une fois l'information délivrée, il sera facile de les replonger dans d'autres complots et histoires : envoyez-les en quête d'un artefact perdu, découvrez le sort d'un Comte Électeur disparu, ou bien impliquez-les dans la politique et les luttes de pouvoir de la cour impériale. Parfois les plus intéressantes batailles se mènent par les mots, et pas par l'épée et la magie.

Vous n'avez pas besoin d'effacer l'aspect militaire des personnages ; en fait *WJRF* et *WFB* se combinent harmonieusement pour produire une campagne militaire. Envoyez les personnages espionner les défenses et l'organisation ennemies la nuit précédant la bataille ; Traquez les espions et les traîtres jusqu'à leur propre camp ; Faites-les manœuvrer pour une promotion ou un honneur ; Qu'ils découvrent pour quelle sinistre raison leur armée est



envoyé à cet endroit précis pour mener la bataille ; Qu'ils créent des alliances et négocient des traités de paix avec d'autres chefs ; Faites-les explorer le pays à la recherche de rumeurs ou d'informations, ou un territoire ennemi en possession d'un objet important ou de secrets militaires.

Si vous souhaitez conserver le ton militaire mais oublier les batailles, demandez aux personnages de recruter et d'équiper eux-mêmes leur armée, et de trouver des champions et des sorciers pour mener les bataillons. Ils peuvent être rattrapé par la planification d'une nouvelle campagne, ou découvrir que le général de leur propre armée complotte une trahison ou une insurrection. Ajouter des éléments de jeux de rôle à *WFB* peut nettement améliorer une campagne, en particulier si elle est narrative. Certaines parts de role-play, comme les dialogues, peuvent se jouer sans les règles de *WJRF*, mais quand le personnage se sépare de ses troupes, le mieux est de changer de système de jeu.

L'important est d'être certain que le style de l'aventure correspond bien aux personnages. Rappelez-vous que les héros de *WFB* sont des soldats, habitués à une vie militaire et ont une vision militaire des choses, c'est à dire qu'ils attendront qu'un problème empire le plus possible avant de frapper le plus fort possible avec tout ce qu'ils peuvent, en espérant régler le problème. Cela ne correspond pas à la majorité des aventures de *WJRF*, surtout celles avec de faibles personnages, vous devrez donc probablement faire quelques modifications à votre style de jeu. N'hésitez pas, faites-le, ça vaut le coup.

Même si vous ne voulez pas transférer vos personnages d'un système à l'autre, vous pouvez tout de même combiner les jeux pour ajouter de la profondeur à vos campagnes. En menant simultanément une campagne de chaque, utilisez les événements de l'un pour provoquer d'autres événements dans l'autre. Des joueurs de *WJRF* peuvent démasquer une conspiration visant à destituer l'Empereur ou mettre à mal un des Comtes Électeurs, ce qui déclenchera la guerre entre les différentes factions. La mort d'un héros au champ de bataille peut entraîner des funérailles nationales et des semaines de deuil dans sa terre natale, ce qui aura des incidences politiques. Si les PJ sont dans une ville dont le Comte Électeur vient d'être tué, ils seront à coup sûr entraînés dans le flot de douleur et dans les machinations qui

accompagnent la nomination d'un nouveau Comte. Deux campagnes de *WJRF* et *WFB* peuvent coexister avec succès.

Pas besoin de vous restreindre pour convertir vos personnages de *WFB* en joueurs de *WJRF*. Les ennemis récurrents, comme les généraux et champions d'armées du Chaos ou des seigneurs orques peuvent faire d'excellents adversaires dans une aventure dont vous êtes le héros, ou même dans une campagne mixte. Vos personnages découvrent les preuves des machinations d'un scélérat, explorent le terrain à la loupe, recrutent une armée et l'envoient affronter leur ennemi, pour poursuivre le reste de ses forces dans ses bastions, s'infiltrer avec une équipe de choc et finalement rencontrer le fourbe et l'affronter à mort dans un combat singulier. Quelque chose de ce genre, pas forcément aussi mélodramatique, mais voilà l'idée.

Convertir des personnages de *WFB* à *WJRF*

Seuls les personnages les plus importants nécessiteront d'être convertis de *WFB* à *WJRF*, comme les Champions, Héros, Seigneurs et Sorciers. Vous êtes libres de convertir également l'infanterie ordinaire, mais cela n'a que peu d'intérêt : les fantassins se ressemblent tous. A contrario, les joueurs peuvent être attachés à un Champion ou un Sorcier, plus spécialement s'il a montré sa valeur dans de nombreuses batailles. Pouvoir jouer ce personnage dans *WJRF* peut se montrer très amusant et valorisant.

Lorsque les règles de *WFB* se réfèrent aux termes de Champion, Héros ou Seigneur, cela correspond à leur niveau dans le jeu et pas nécessairement à leur statut dans le monde de Warhammer. Bien que tout héros de *WFB* ait une certaine notoriété, il ne fera pas forcément partie de la noblesse. Et tous les nobles ne seront pas automatiquement des Seigneurs une fois au champ de bataille. En réalité, la plupart préfèrent rester aussi loin des combats que possible, non pas en dirigeant de l'arrière, mais en dirigeant d'au moins quelques centaines de kilomètres de distance, transmettant les ordres par pigeon voyageur. De tels personnages devraient mieux rester des PNJ.

Le livre de règles de *WJRF* contient les règles de conversion des monstres d'un système à l'autre (voir page 213), et le même système peut servir à convertir les personnages. Toutefois il faut ajouter quelques modifications. Les personnages de *WJRF* ont des caractéristiques qui manquent à *WFB* : la Dextérité (Dex), l'Intelligence (Int), le Calme (Cl), la Force Mentale (FM) et la Sociabilité (Soc), aucune d'elles ne servant ne servant à la guerre.

Générez ces capacités manquantes à partir de la table p14 du livre de règles de *WJRF*. Pour un soldat ordinaire et le travail est fini. Cependant pour un Héros ou un Sorcier, vous bénéficierez de points supplémentaires à diviser entre les nouvelles caractéristiques, suivant le tableau :

Champion	40 points bonus
Héros	90 points bonus
Seigneur	135 points bonus
Sorcier	15 points bonus
Champion Sorcier	30 points bonus
Maître Sorcier	50 points bonus
Seigneur Sorcier	80 points bonus

Si vous préférez, vous pouvez composer les caractéristiques de monstres convertis de *WFB* et autres êtres maléfiques. Faites preuve de logique : un champion Elfe Noir sera forcément plus dextre et intelligent qu'un chef Orque, mais n'aura probablement pas autant de Force et d'Endurance. N'oubliez pas que *WFB* et *WJRF* sont deux jeux différents, les monstres de *WFB* sont là pour écraser l'ennemi, alors qu'à *WJRF* ils servent de faire-valoir aux personnages joueurs, sans forcément les surclasser. Ne donnez pas à tous vos monstres 90 en *Force Mentale* et en *Calme*, surtout si ce sont des Snotlings. Cela ne fera que frustrer vos joueurs, et votre nom rejoindra la longue liste du Livre des Rancunes des joueurs de *WJRF*.

Les personnages de *WFB* n'ont pas de compétences ni de carrières, et il n'y a pas actuellement de carrière pour devenir Héros. Plutôt qu'en inventer une, il est plus simple de penser que les Champions, Héros et Seigneurs ont commencé leur vie comme Soldat (livre de règles p39), sont ensuite devenus Sergent puis Capitaine Mercenaire (p97). Les Champions s'arrêtent là, un Héros ou un Seigneur peut ensuite devenir Chevalier Errant (p98) ou Templier (p107).

Notez les compétences et l'équipement correspondant, mais ne prenez pas l'avancement des carrières citées. Si votre personnage est déjà un Héros de quelque sorte, avec les caractéristiques d'un Héros, alors il aura déjà pris ces avancements. Finalement, attribuez 1D6+4 points de destin à votre personnage.

Changements Magiques

Les choses fonctionnent un peu différemment pour les magiciens, vu qu'il y a d'importantes différences entre l'utilisation de la magie dans *WFB* et *WJRF*. Nous allons survoler ces différences pour l'instant, nous nous y attaquerons plus tard dans un autre supplément. Presque tous les magiciens de *WFB* sont des Sorciers de Bataille, qui ont été instruits dans l'un des huit Collèges de magie (codés par la couleur) à Altdorf. Cet entraînement indique qu'ils connaissent plus de sorts que des sorciers ruraux ou moins instruits, et le simple fait qu'ils aient été admis dans l'un des Collèges, montre que leurs aptitudes magiques sont grandes.

Les Collèges de Magie existent à *WJRF*, mais en général leurs membres ne prennent pas part à des aventures car soit, ils sont en entraînement soit ils participent à une bataille. Cependant les pouvoirs de la magie de bataille de *WFB* ne viennent pas uniquement du sorcier. Une bonne part vient de la nature même de la bataille et de la forme de la magie dans le monde de Warhammer. Hors d'un champ de guerre, un Sorcier de Bataille sera plus faible et un sorcier spécialisé de *WJRF* pourra probablement le battre s'il est sur son terrain de prédilection.

Servez-vous du tableau suivant pour définir dans quel domaine de magie de *WJRF* un sorcier de *WFB* pourra prendre ses sorts, ainsi que son niveau de magie :

<i>Collège de WFB</i>	<i>Spécialisation de WJRF</i>	
Céleste	Sorcier ou Élémentaliste (au choix du joueur)	
Gris	Élémentaliste	
Améthyste	Sorcier ou Druide	
Ambre	Élémentaliste	
Flamboyant	Élémentaliste	
Lumineux	Sorcier ou Illusionniste (au choix du joueur)	
Doré	Alchimiste	
Jade	Druide	
Magie Noire	Nécromant ou Démonologiste	
Haute Magie	Sorcier, Élémentaliste ou Illusionniste (au choix)	
Magicien WFB	Niveau de Pouvoir	Sorts connus
Sorcier (nv1)	12+3D4	tous moins 1D4
Champion Sorcier (nv2)	20+5D4	tous moins 1D6
Maître Sorcier (nv3)	28+7D4	tous moins 2D4
Seigneur Sorcier (nv4)	36+9D4	tous moins 2D6

Les joueurs peuvent choisir n'importe quel cheminement de carrière qui peut les mener à leur niveau et leur carrière actuels, tant que leur personnage débute comme Apprenti Alchimiste ou Apprenti Sorcier. Ils devraient récupérer uniquement les compétences, sorts, équipement et handicaps de ces carrières, l'avancement de profil a déjà été pris en compte dans leur profil de *WFB*.

Enfin, divisez le nombre de sorts connus du sorcier par deux. Le joueur choisit autant de sorts pour leur personnage dans la liste donnée dans le livre de règles de *WJRF*. L'autre moitié est déterminée au hasard, en tirant aux dés, en pointant un crayon sur la page, en lisant le marc de café, en radiesthésant ou tout ce qui vous viendrait à l'idée.

Armes, Armures et Objets Magiques

Si votre personnage de *WFB* a une arme ou une pièce d'armure favorite, vous voudrez également les convertir. Les armes sont utilisées de la même façon dans *WFB* et *WJRF* : ce n'est pas le type de l'arme mais la maîtrise de son porteur qui détermine les dégâts portés. Si le personnage utilise un type d'arme sur une longue période, il aura la Spécialisation appropriée.

Les armures sont plus difficiles à convertir, nous allons donc contourner le problème. Regardez la figurine de votre personnage et notez quels types d'armure il porte. Passez à la page 121 du livre de règles de *WJRF* et calculez les points d'armure sur les différentes parties couvertes. Ce sera bien plus précis que d'essayer de déterminer ce que représente une « armure lourde » à *WJRF*.

Bien qu'il ne soit pas possible de convertir directement les sorts entre les deux systèmes, on peut le faire pour les objets magiques. En termes de jeu les objets magiques sont une exception aux règles, et ils sont par nature tous différents. Il est donc impossible de donner des règles simples et courtes pour convertir leurs effets. Certains objets seront facilement transposables, d'autres non, et généralement il suffira au MJ de faire preuve de logique. La Hache de Grom, prise en exemple dans les règles de *WFB*, double les dommages et annule les armures. De toute évidence aucune modification n'est nécessaire. Les bonus pour toucher devraient être multipliés par 10 et ajoutés à la CC, les bonus de dégâts devraient être conservés. Tout objet soignant son porteur aura son effet multiplié par 10. Un tour de *WFB* équivaut approximativement à 1 heure.

Un mot pour vous avertir. Sur le papier, les objets magiques de *WFB* sont souvent bien plus puissants que leurs équivalents de *WJRF*, et la simple présence d'un de ces objets peut totalement déséquilibrer une campagne, surtout si vous les donnez à des personnages peu puissants. Tous les objets et artefacts puissants du monde de Warhammer sont renommés et identifiables. Si les PJ en détiennent un, des gens tenteront de le leur dérober, et dans ce cas les dépenses pour le récupérer seront à leurs frais. Vous pouvez aussi décider que les objets magiques, et les sorts, voient leur puissance amplifiée sur un champ de bataille, ou qu'un objet de grand pouvoir ne peut être utilisé en continu. Il devra être conservé un mois, un an ou un siècle avant d'être réutilisé. Ces deux possibilités empêcheront votre campagne de devenir trop bourrine.

Un conseil pour ceux qui veulent convertir des machines de guerre de *WFB* vers le jeu de rôle : oubliez, à moins d'être certain de ce que vous faites. *WJRF* et ses participants ne sont pas taillés pour encaisser les dommages que ces engins peuvent provoquer. Ils sont réservés aux forces armées pour une bonne raison : ils sont trop dangereux pour le commun de la population. Vous pouvez inventer de grandes aventures autour d'une machine de guerre, se faufiler discrètement dans une base ennemie pour en capturer une ou poursuivre des déserteurs qui se sont enfuis en Tank à Vapeur. Mais ne laissez pas une machine dans les mains des PJ plus de quelques minutes, ou vous découvrirez qu'elle est rapidement devenue le membre le plus important et le moins intéressant du groupe.

Si vous pensez être au point et que vous laissez vos PJ mettre la main sur une machine de guerre, prenez compte des points suivants : la majorité de la population sera terrifiée par cette chose, et beaucoup de communautés refuseront de laisser ce monstrueux engin entrer chez eux. Même si elle est autorisée à entrer dans une ville ou une cité, de nombreuses machines sont trop grandes pour franchir l'entrée d'une ville ou cheminer sur une route normale. Elles sont habituellement transportées sur un site de bataille par des attelages de chevaux. Et si des conditions difficiles ou une usure abîment ou cassent la machine, la probabilité que les PJ aient les compétences nécessaires pour la réparer ou trouver des pièces de rechange est très mince.

SUR LE CHAMP DE BATAILLE : De *WJRF* à *WFB*

Pourquoi transporter les personnages de Warhammer JRF vers Warhammer Batailles Fantastiques ? La grande réponse est qu'un changement ne fait pas de mal, et que jouer des héros surpuissants peut devenir parfois un peu lourd. Le monde peut quasiment vous appartenir, mais être appelé à la tête d'une armée de *WFB* ou accomplir des exploits valeureux dans une bataille peut donner un peu plus de pulse à vos parties... euh ou du piment à la carrière d'un personnage. Comme pour la conversion de personnages faibles de *WJRF* vers *WFB*, il y a peu d'intérêt à les convertir dans le sens inverse. Leurs chances de survie sont assez minces, en réalité.

Tout d'abord vous devez bien évidemment trouver une raison pour que des personnages se retrouvent au centre d'une guerre. Il est simple de dire aux PJ qu'ils se sont retrouvés sur une plaine où deux armées sortent de nulle part et se lancent l'une contre l'autre. Mais cela ne donnera pas grande motivation aux joueurs pour se joindre au combat, et devient un peu prévisible la troisième fois que cela se produit. Il est bien mieux de donner une vraie raison aux PJ pour rejoindre une armée. Ils peuvent le faire en retour d'une faveur importante, sous des pressions ou suite à un chantage. Le chantage n'est pas forcément fait en sous main ou illégalement : "engagez-vous ou soyez exécutés pour le meurtre accidentel de ce membre de la Reiksguard" est parfaitement acceptable. Quel meilleur endroit pour recaser des tueurs sanguinaires que la première ligne d'une bataille ?

Il est encore mieux de donner un rôle de commandement aux joueurs. Peut-être pas sur toute l'armée, mais au moins sur une partie. Contrôler un seul personnage dans un jeu de batailles ne procure pas un grand plaisir. Ils peuvent ne pas être aux commandes à leur arrivée, mais il suffit que le général meure ou soit blessé, qu'il passe à l'ennemi ou disparaisse mystérieusement. Vous pouvez

même créer des complots et des aventures basées sur l'un de ces événements, aussi bien pour *WFB* que *WJRF*.

A première vue, *WFB* est un jeu plus meurtrier et arbitraire que *WJRF* : c'est une guerre totale, et la mort est souvent arbitraire et soudaine. Il n'y a pas de maître du jeu bien pensant qui peut truquer le jet de coup critique sur ses personnages bien aimés, et les clercs et médecins sont rares sur le champ de bataille. Votre personnage aura l'avantage sur les soldats ordinaires, mais cela ne le sauvera pas forcément d'un destin fatal. Si vous souhaitez insérer des parties de *WFB* dans une campagne de *WJRF*, assurez-vous que les joueurs comprennent bien le danger que leurs personnages encourent.

Il y a quelques possibilités pour qu'une partie soit moins meurtrière. *WFB* a quelques règles qui augmentent les chances de survie d'un héros, la plus importante étant qu'un personnage réduit à 0 blessures est traité comme une perte, et non comme mort. Le MJ est libre de déclarer que le joueur a survécu à la bataille, mais qu'il est blessé ou infirme. D'autres alternatives impliquent des pertes de points sur certaines caractéristiques (lesquels et le nombre de points au choix du MJ) ou la perte d'un membre, chose trop courante dans *WJRF* mais dont *WFB* ne s'occupe pas. Les troubles mentaux sont aussi une possibilité, comme des chocs psychologiques, des phobies ou même des folies.

De toute évidence, si le personnage a été avalé par un dragon ou a mis sa tête dans un canon à flammes nain au moment du tir, il est cuit et ne se relèvera pas. Si vous voulez éviter cela à tout prix, vous pouvez jouer d'un commun accord une bataille "pour du beurre" en utilisant les personnages convertis de *WJRF* mais en déclarant qu'aucun personnage mourant dans la bataille ne sera mort dans le JDR.

Cependant n'oubliez pas le jeu, essayez de conserver un fil narratif aux parties, les JDR sont basés sur les complots et les intrigues. Ce n'est pas le cas des wargames, et si vous oubliez la trame derrière les batailles, vos joueurs vont perdre le contact avec leur personnage. Assurez-vous que le personnage a toujours une personnalité et des défauts, et ne devient pas une simple figurine sur une table de jeu. On peut ajouter des éléments de jeu de rôle à *WFB*, héros et généraux se lançant des insultes, s'affrontant en duel, échafaudant des raids audacieux pour détruire ou capturer des machines de guerre, ou se joignant à une armée ennemie sous une fausse identité et menant des actes de sabotage dans ses rangs. Choisissez alors l'armée ennemie avec soin, car même le mercenaire le plus laid ne pourra se faire passer pour un goblin, quel que soit la qualité de son déguisement.

Convertir les personnages de *WJRF* à *WFB*

Transférer des personnages de *WJRF* vers *WFB* est un processus beaucoup plus direct que dans l'autre sens, car il suffit d'enlever des caractéristiques. Leur carrière actuelle est peu significative et il est seulement conseillé de prendre des personnages assez puissants pour *WFB*.

Tout d'abord rayez les valeurs de **Dex**, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc**. Vous n'en aurez pas besoin.

Deuxièmement, relisez votre liste de compétences. Toute compétence ajoute un point de caractéristique dans une caractéristique qui lui est associée. Par exemple les compétences d'armes et de combat s'ajouteront à la **CC** ou la **CT** (la seule exception est *Arme de Parade* qui peut s'ajouter à l'**E**) tandis qu'*Éloquence* peut donner du **Cd**, *Esquive* de l'**E** et *Saut* du **M**, pour donner d'autres

exemples. Faites preuve de bon sens et de la table donnée p66 du livre de règle de *WJRF*. La décision du MJ est sans appel. Si la compétence s'ajoute à une caractéristique rayée, tant pis pour vous.

Ensuite, transformez toutes les caractéristiques de 1 à 100 (**CC** ; **CT** ; **B** ; **I** ; **Cd**) sur une échelle de 1 à 10. C'est assez simple, divisez par 10 et arrondissez au supérieur. Ainsi une **CC** de **20** donne **2**, une **CT** de **21** donne **3** (2,1 arrondi au supérieur) et une **I** de **49** donne **5**.

Si la somme des caractéristiques de votre personnage est plus de 34, alors c'est un champion. Si elle dépasse 40, c'est un Héros et au-delà de 46 c'est un seigneur. Les Magiciens ne calculent pas leur statut de cette façon. Leur niveau est directement transféré, un magicien niveau trois de *WJRF* deviendra un magicien niveau trois à *WFB*, soit un Maître Mage.

Voici un exemple : Josef Dortmund a une **CC** de 39 et Arme de Spécialisation : fléau et Coup Assommant. Cela lui donne deux points supplémentaires de **CC**, pour un total de 41. Il convertit sa **CC** en la divisant par 10 (4,1) et arrondit au supérieur (5). Pas mal. La somme de ses autres caractéristiques donne 37 ce qui indique, avec la **CC** de 42, que c'est un Héros. Simple comme bonjour, n'est pas ?

Magie

Il y a plusieurs domaines de magie dans le monde de Warhammer, et les sorciers, en particulier les humains, ont tendance à se spécialiser. Les Collèges de Magie à Altdorf dirigent leurs membres vers les domaines où ils sont les plus doués. Les autres sont contraints de faire ce travail par eux même. Les magiciens à convertir vers *WFB* n'ont pas besoin de rejoindre un Collège de Magie (en fait il serait surprenant qu'un des Collèges les accepte) mais ils recevront leurs sorts en fonction de la sphère de magie qu'ils utilisent.

Spécialisation de <i>WJRF</i>	Type de sorts de <i>WFB</i>
Alchimiste	Doré
Sorcier	Céleste, Améthyste, Ambre, Lumineux, Doré ou Haute Magie
Démoniste	Magie Noire
Élementaliste	Gris ou Flamboyant
Illusionniste	Flamboyant, Lumineux ou Haute Magie
Nécromancien	Magie Noire ou Nécromancie
Clerc	Céleste
Druide	Gris, Ambre ou Jade

Il y a d'autres formes de magie dans le monde de Warhammer, comme le chamanisme, et il est possible que les PJ ou PNJ soient plus proche d'un chamane que l'un des types ci-dessus. Faites preuve de discernement pour décider quel style de magie correspond à un personnage. Tout personnage est unique, donc tout dépend de sa personnalité, de son attitude aussi bien que sa spécialisation et de son livre de sort.

Armes, Armures et Objets Magiques (Partie II)

Un personnage qui a voyagé dans *WJRF* un long moment aura probablement un arsenal d'objets et équipements magiques, et se sentira tout nu si on le lance dans *WFB* sans celui-ci. Les armes peuvent se convertir sans difficultés, mais les armures causent plus de problèmes.

Un personnage de *WFB* peut être armuré de quatre façons : pas d'armure, un bouclier, une armure légère ou une armure lourde. Si votre personnage de *WJRF* est équipé soit de n'importe quel veste ou gilet ou deux ou plus pièces d'armure, il aura alors une *armure légère*. S'il est équipé d'une armure complète, en mailles ou en plaques, il aura alors une *armure lourde*. S'il a un bouclier, et bien... je pense que vous pouvez faire la conversion par vous même.

Il est presque impossible de créer des règles efficaces et rapides pour convertir les objets magiques d'un système à l'autre car ils sont tous différents, comme on l'a déjà dit. Le mieux est de faire confiance à votre logique et de suivre certaines indications. Les bonus de CC doivent être divisés par 10, les bonus de dégât sont inchangés, et pour les objets à durée limitée, une heure dure environ un tour de *WFB*. Les armures magiques donnent des bonus à la sauvegarde d'armure, sans diminuer les dommages.

Au final, votre personnage demandera une valeur en points pour être joué. Servez-vous des tables pages 92-95 du livre de règles *WFB* pour déterminer cette valeur. Vous serez alors prêt à vous battre.

UN DERNIER MOT POUR LES FANAS DE RÈGLES ET LES VILAINS OPTIMISATEURS

Ces règles n'ont pas été testées jusqu'à épuisement, et il est tout à fait possible qu'il ait des lacunes. Une personne versée dans les mathématiques pourrait facilement profiter de ces règles pour créer un personnage surpuissant. Techniquement il serait possible d'accroître les aptitudes d'un personnage en le transférant d'un système à l'autre encore et encore. Si ça vous amuse, on ne peut plus rien pour vous. Mais ce n'est pas dans l'esprit de ces deux jeux, on peut considérer cela comme un équivalent à tricher sur vos lancers de dés.

WJRF et *WFB* sont plus qu'une simple collection de règles. Ils développent aussi l'atmosphère, la tactique, la stratégie, la déduction, l'interaction entre personnages et plus encore. C'est de là que vient l'amusement du jeu. Les règles ne sont qu'un moyen d'y arriver, c'est un cadre pour permettre au reste de monter en puissance. Si vous vous fixez sur les règles, et sur les moyens de les détourner pour obtenir des effets non prévus par les concepteurs, nous pensons que vous vous êtes dans le faux. Il est bon de gagner, mais mener une guerre de tranchées contre l'esprit du jeu n'est pas une bonne méthode. Jouer avec bon esprit est toujours le plus important, et à long terme le plus amusant.

LE MOT DE LA FIN

Ceci n'est pas une méthode unique ou la méthode officielle pour convertir des personnages entre les deux jeux de *Warhammer Fantasy*. Ceci est juste une méthode rapide et relativement honnête de la faire. Si vous préférez imaginer vos propres méthodes, allez-y.

Cet article suppose que vous êtes familier et avez une bonne connaissance des deux jeux, pas seulement leurs mécanismes mais aussi leur dynamique et leur atmosphère. Si vous achetez un exemplaire de *WFB*, lisez les règles plusieurs fois avant de choisir l'un de vos personnages récurrents de *WJRF* pour le convertir, ce qui devrait presque à coup sûr se passer très mal. Jouez aux deux systèmes au moins une fois avant de transférer des personnages de l'un à l'autre.

Vous ne devez pas oublier que les deux systèmes ne sont pas identiques dans leurs mécanismes, leur description historique ou leur but, et il serait idiot de prétendre le contraire. Les personnages sont transférables de l'un à l'autre, mais les deux jeux n'ont pas été conçus à l'origine pour être entièrement compatibles. Il y a d'importantes différences dans les niveaux de puissance et le style de jeu. Si vos joueurs ont des difficultés avec certains ajustements, ne les forcez pas et laissez-les revenir à leurs méthodes.

Si tout votre travail s'est avéré être une erreur désastreuse et que tous vos PJ sont exterminés dès leur première rencontre dans le nouveau système, vous devrez admettre avoir fait une erreur. Déclarez que ce bref passage n'était qu'un horrible rêve réunissant les PJ et qu'ils se sont réveillés sous la douche avec Michou. Non, c'est un autre univers, mais vous voyez ce que je veux dire. Quelle que soit la façon dont vous abordez les jeux *Warhammer*, n'oubliez pas que le but premier d'une partie, de ce de n'importe quel jeu, est de prendre son pied. Si vous ou vos joueurs ne vous amusez plus, c'est qu'il y a un problème.

Néanmoins, nous vous souhaitons un bon divertissement en explorant le Vieux Monde sous toutes ses facettes. Nous serions même intéressés d'entendre votre expérience et vos commentaires.