

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

ET SI ON PRENAIT UN PEU L'AIR ?

Utilisation des guerriers de WQ dans W Battle

Par Andy Jones. Adaptation des articles des n°199 & 200 du White Dwarf anglais parue dans le White Dwarf français n° 29.

Il y a quelques temps de cela, je m'étais amusé à essayer de trouver une façon satisfaisante d'employer mon guerrier nain de Warhammer Quest dans une partie de Warhammer, le jeu des batailles fantastiques. Devant toutes les complications que cela soulevait, je n'avais finalement pas mené mon projet à terme. Cependant, certains d'entre vous ont ensuite commencé à venir assiéger le studio, réclamant qu'un article complet sur la question soit publié dans White Dwarf. Rassemblant mes idées, je consacrai donc deux journées complètes à ce sujet aussi passionnant qu'épineux.

Plutôt que de travailler à l'adaptation d'interminables tables de caractéristiques diverses et variées, d'armes ou de sorts, j'optai bien vite pour l'application de quelques principes de base susceptibles d'être acceptés par tout adversaire. Quel que soit votre guerrier, cet article devait vous proposer les quelques astuces de base vous permettant de l'intégrer à votre armée de Warhammer. Après tout, avec un peu d'entraînement, rien ne devait être impossible à un aventurier habitué à combattre dans les donjons les plus dangereux...



Le but de cet article est de vous aider à utiliser votre guerrier de Quest sur un champ de bataille. Oui, vous avez bien lu, je parle du guerrier avec lequel vous explorez des donjons le week-end ! Si vous désirez qu'il atteigne le niveau de seigneur pour pouvoir être général, il vous faudra lui faire vivre bien des aventures ! Intégrer un héros dans vos rangs donnera du caractère à votre armée, car même les champions mineurs gagnent toujours en intérêt quand ils ont une histoire.



Le nain Grimcrag n'a encore participé à aucune partie de Warhammer, mais vous pourrez avoir un aperçu de ses premiers pas vers le champ de bataille. Si Gavin et Ian se joignent à moi, Grimcrag pourra être accompagné par ses camarades d'aventure, Keanu Reave (le Barbare de Gavin) et Jikiri (c'est un nom ça?), l'elfe de Ian.

En premier lieu je dois vous révéler comment j'ai résolu les principaux problèmes. Car avant de livrer bataille en utilisant votre guerrier de Quest il vous faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur tous les points, et vous devrez donc pouvoir lui expliquer comment vous avez opéré pour convertir votre personnage, Sans cela, il se peut que la partie se termine en pugilat quand vous sortirez du *Pain de Pierre* ou une *Rune de Mort*.

Quoi qu'il en soit, et sans plus de baratin, voici :

GRIMCRAG GRUNNSEN. FILS D'UNGRUN GRUNNSEN LE GRAND LUGUBRE

Grimcrag est un seigneur nain de niveau 10 dont le profil est donné ci-contre. Je commençai par étudier ses caractéristiques et sa fiche d'aventure. Etant de niveau 10, sa fiche d'aventure était bien remplie et contenait de nombreuses informations dont il faudrait tenir compte. Mit première tâche fut de mettre de côté tout ce qui n'était propre qu'à Warhammer Quest et d'établir des règles permettant de convertir le reste.

Le Livre d'Armées des nains allait pour cela me servir de point de repère, grâce à ses différents personnages nains dont j'allais pouvoir comparer les profils avec celui de Grimcrag. Celui qui me parut lui correspondre le plus fut le général nain. Je n'en fut pas surpris car après tout Grimcrag était un Seigneur de niveau 10 et non un simple guerrier de base!

Comme vous pouvez le constater, leurs profils sont assez similaires. Toutefois, il existe entre Quest et Warhammer des différences qui doivent être compensées. Points de Vie, Blocage, Dés de Dommage, Commandement. Tir, et Chance devaient donc être isolés et adaptés avant de continuer. Sans cela, un général nain doté de 36 Points de Vie aurait par exemple été invincible dans une partie de Warhammer.

Blocage, Volonté et Dés de Dommage ne sont nécessaires que pour Warhammer Quest et peuvent être oubliés pour jouer à Warhammer. Seuls Points de Vie, Tir et Commandement ne peuvent être mis de côté, Chance étant une option. Voici donc comment vous pouvez procéder:

FICHE AVANCEE

PROFIL

NOM	POINTS DE VIE :	36
GRIMCRAG GRUNNSEN	MOUVEMENT :	4
TYPE DE GUERRIER	COMBAT :	7
NAIN	TIR :	2+
RACE	FORCE :	4
J'ai dit NAIN!	ENDURANCE :	5
NIVEAU	INITIATIVE :	5
10 (Seigneur)	ATTQUES :	4
	VOLONTE :	6
	BLOCAGE :	4+
	CHANCE :	3

TABLEAU DE COMBAT

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

POINTS DE VIE

36 ~~36~~ ~~36~~ ~~36~~ ~~36~~ 20

POINTS DE VIE D'ORIGINE

36

1 GENERAL 160 points

Votre armée doit être commandée par un Général. Le Général représente un puissant seigneur nain, peut-être le chef d'un ancien clan, ou même un roi nain.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Seigneur nain	10	7	6	4	5	3	5	4	10

EQUIPEMENT: Le Seigneur nain est équipé d'une arme à une main. Il est fort probable qu'il s'agisse d'une hache, certainement une relique sacrée de son clan.

ARMES/ARMURE: le Général de votre armée peut être équipé de n'importe quelle arme et d'une armure.



POINTS DE VIE

Selon les livres de règles, et en se basant sur l'expérience de nos interminables nuits d'hiver passées à tester les jeux, il a été déduit que 1 Point de Vie dans Warhammer valait entre 1 et 10 Points de Vie dans Warhammer Quest. Par exemple, un goblin de Warhammer Quest a 2 PV et un orque en a 4. Ne croyez pas que cette estimation ait été obtenue pas tâtonnement, après que nous en ayons essayées plusieurs jusqu'à retenir celle qui nous semblait la plus appropriée. Elle résulte en fait de savants calculs scientifiques (si, si !). Des calculs si complexes que nous vous les expliquerons une autre fois (les analyses à régressions multiples et les corrélations de coefficients aléatoires n'ont jamais été mon point fort). Quai qu'il en soit, cela implique que Grimcrag, dans le cadre de Warhammer, possède entre 3 et 4 Points de Vie. Pour simplifier, vous pouvez diviser les PV de vos guerriers de Warhammer Quest par 10 et arrondir le résultat obtenu à l'unité la plus proche. Ce qui dans le cas de Grimcrag nous donne 4 Points de Vie, soit un de plus que le général nain. Grimcrag est donc un personnage assez coriace, et son prix devra évidemment en tenir compte.

COMMANDEMENT

Si Grimcrag Grunnson est un général nain, comme le suggère son profil, sa valeur de Commandement est de 10.

CAPACITE DE TIR

Dans les parties de Quest, Grimcrag a une Capacité de Tir de 2+. Il doit donc obtenir un résultat supérieur au égal à 2 pour toucher une cible avec une arme de tir. Convertir ceci pour Warhammer est très simple. Repartez-vous à la table de jets "Pour toucher" de Warhammer et cherchez la ligne où le résultat donné est 2. Vous verrez que ce résultat correspond à une Capacité de Tir de 5. Grimcrag a donc une CT de 5 dans Warhammer. Cette valeur n'est pas aussi bonne que celle du général nain, ce qui s'explique par le fait que Grimcrag est surtout habitué à combattre avec la *Hache de la Famille Grunnson*, une arme de bataille puissante et meurtrière, comme vous allez le voir.

GRIMCRAG DANS WARHAMMER

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grimcrag	10	7	5	4	5	4	5	4	10

Nous voici donc avec un profil de type Warhammer. C'est un bon début, mais il reste beaucoup à faire. Quel équipement utilisera-t-il? Comment s'en servira-t-il ? Comment pourra-t-il exploiter ses talents ? A quels objets magiques aura-t-il droit ? Ce qui nous mène à la question principale... son prix en points!

Pour guide, nous pouvons encore nous référer au livre d'armée des nains qui nous apprend qu'un général nain a une arme à une main, l'armure de son choix et jusqu'à trois objets magiques.

LES CHOIX DE GRIMCRAG

Dans Warhammer Quest, un seigneur nain de niveau 10 a accès à une vaste panoplie d'armes, d'armures et d'objets. Il a aussi à sa disposition de l'équipement et des outils plus communs qui sont inutiles sur un champ de bataille. En incluant les éléments magiques et tout ce qui peut être trouvé dans les donjons, il serait impossible de dresser la liste de tous ces accessoires. Souvenez-vous que ce que porte Grimcrag lui est propre et que les combinaisons d'équipement sont illimitées, ce qui fait que deux guerriers ne peuvent jamais être identiques.

Je ne puis donc vous donner que des astuces et des points de repère généraux. Pensez aux deux différentes situations dont il est question. Warhammer Quest est un jeu qui simule le périple de quelques guerriers dans les couloirs de donjons infestés de monstres. Une aventure peut durer plusieurs jours et certains guerriers sont connus pour avoir disparu des années avant de réapparaître les bras chargés de trésors ou portant les corps de leurs compagnons. Une aventure peut durer encore plus longtemps si vous incluez les temps de voyage entre deux donjons, et que vous devrez donc les équiper en conséquence.

Dans Warhammer, le "temps réel" est mesuré en heures, et le nombre de tours de chaque bataille est déterminé par un jet de dé. Warhammer est un jeu frénétique, agité, cataclysmique, et dont l'action est permanente du début à la fin.

La façon dont tout ceci affecte les choix d'équipement est très simple. Dans Quest, il n'y a aucune limitation, du moment que vos guerriers ont le temps de changer d'arme en fonction des événements et de se replier pour soigner leurs blessures avant de se remettre en route. D'une certaine manière, ce sont les guerriers qui fixent leur propre allure.

Cependant, le fait qu'ils soient tant équipés peut aussi leur nuire. L'un des moments les plus irritants survenant quand les guerriers perdent l'un des leurs ou un de leurs objets magiques favoris en rencontrant un Hasard quelconque, et que plus tard l'un d'eux découvre qu'il est en possession du sort ou de l'objet qui aurait pu en fait leur sauver la mise. Ce guerrier avouera-t-il son erreur ? Il est certain que dire à un guerrier décédé "Ah ben tiens, en fait j'aurais pu te sauver la vie !" ne vous attirera pas vraiment sa sympathie...

Dans Warhammer, le temps est essentiel. Quand un guerrier a revêtu son armure, choisi ses armes et son équipement, il se jette dans la bataille et le temps devient un facteur indissociable des combats. Vous ne disposerez jamais de trop de temps pour faire manoeuvrer vos troupes, ni pour retourner à votre château pour vous équiper d'une autre épée ou d'une armure neuve ! A ceci s'ajoutent les limitations en objets magiques. Chaque objet devant être payé et inclus dans le profil du personnage, imaginez le prix d'un général nain qui serait équipé de tout ce dont Grimcrag dispose dans Warhammer Quest !

"Allons Grimcrag, votre honneur ne vous commande-t-il pas de combattre au côté de vos alliés de l'Empire ?" L'ambassadeur exaspéré gesticula devant le récalcitrant visage du guerrier affalé sur la table de la taverne. "Le roi Thorgrim et tous les autres seront présents, Ce .sera... amusant. Vous verrez, comme au bon vieux temps. Il y aura des bandes d'orques et je, parie qu'il y aura aussi des trolls. Tant le monde sait combien vous aimez les trolls..."

"Bouge ton bide et ramène-moi une pinte," grommela Grimcrag en fixant ses cartes.

D'un signe de doigt nouveau, le seigneur barbare Keanu Reave attira l'attention de l'ambassadeur impérial et lui montra ses bagues à la valeur inestimable. Ses bracelets constellés de bijoux s'entrechoquèrent sur ses avant-bras musclés, et l'elfe Jikiri leva les yeux au ciel devant cette démonstration de mauvais goût.

"Keanu, très cher; n'évaluez donc pas si vulgairement vos richesses."

L'elfe rejeta en arrière une mèche de cheveux dorés et accrocha sans effort le regard de la plantureuse serveuse qui se tenait au comptoir. Rougissante, la jeune femme laissa tomber une chope de bière.

"Une bouteille de votre vin le plus fin, s'il vous plaît, Ou disons plutôt deux." lui demanda Jikiri d'un murmure qui traversa la salle emplie de clients aussi facilement que si elle avait été déserte. Johan Anstein, ambassadeur impérial dépêché par le général Sturmdrang de Nulm se rapprocha de la table en roulant nerveusement des yeux Il venait d'avoir dix-huit ans et trouver ces trois vauriens pour les convaincre de s'enrôler pour la bataille était sa première mission Les peaux vertes seraient attaquées dans trois semaines au Col du Chien Fou et ces trois là ne refuseraient pour rien au monde de participer à une bonne bagarre, Johan ignorait encore alors qui étaient les trois individus en question. et le sourire amusé du général lui avait échappé quand il était parti à leur recherche en tenant fièrement dans sa main le parchemin sur lequel figuraient leurs noms. Persuader ces trois guerriers de se joindre à la bataille? Comment pourraient-ils refuser une telle opportunité de gloire. Puis il avait lu les lignes écrites en caractères plus petits sur le parchemin et avait consulté quelques archives impériales avant de se mettre sur leur piste, Ce qu'il avait découvert sur eux l'avait, fait tressaillir Il s'agissait de Grimcrag, Keanu et Jikiri. Plus connus sous le nom des Maraudeurs de Grunnson... on plutôt des MARAUDEURS DE GRUNNISON!

Et à présent il était avec eux, s'agitant nerveusement sur place jusqu'à ce que le barbare le fasse se tenir tranquille en lui clouant un pied sur le plancher au moyen d'une dague adroitement lancée. La douleur n'avait pas encore atteint son cerveau et il espérait ne pas être blessé. S'il existait bien quelqu'un capable de vous clouer au plancher tout en prenant soin de ne pas trop vous blesser, ce ne pouvait être que Keanu Reave. Johan ce sentit donc presque rassuré. Il se tourna vers le barbare et un léger élanement commença à se faire sentir:

"Messire... " Sa voix était devenue un croassement digne d'un crapaud enroué.

Pour une bataille de Warhammer, la figurine d'un guerrier issu de Warhammer Quest devra donc se contenter de ne choisir que les objets magiques qu'il pourra porter. Les guerriers de Warhammer Quest ont des titres (Champion, Héros, Seigneur) que l'on retrouve dans Warhammer et qui détermineront sans difficulté ce qu'ils pourront recevoir en objets magiques. Le point important qu'il convient de souligner est que ces objets magiques devront être choisis dans la liste de ce que les guerriers possèdent dans Warhammer Quest, à la différence des objets magiques qu'un guerrier normal de Warhammer choisit dans les livres de règles pour se préparer le plus efficacement possible à la bataille.

Sachant à combien d'objets magiques Grimcrag Grunnson sera limité, il nous faut à présent les choisir. Etant un Seigneur de niveau 10, il est autorisé à sélectionner trois objets magiques de sa liste personnelle. Gardez toujours à l'esprit que certains équipements et accessoires ont été conçus pour Warhammer Quest et que leurs règles spéciales devront donc être adaptées à celles de Warhammer.

Le barbare à l'impressionnante carrure humecta sa gorge déjà bien lubrifiée par de nombreuses et diverses libations.

"Coute, p'tit gars, m'sieur Grimcrag veut avant qu'tu nous causes de c'que c'est qu'cette histoire de hache. Mon pote l'elfe..." Keanu pointa un doigt boudiné vers Jikiri, y dit qu' c'est marqué dans les 'tites lignes qu'c'est l'roi Thorgrim qui d'vra avoir la meilleure hache, les meilleures armes et tout ça. C'est vrai ?,"

"Et bien voyez-vous..." commença Johan.

J'viendrai avec la Hache de la famille Grunnson ou j'ne viendrai pas ! Thogrim peut prendre ce qu'il veut mais moi j'ne me battrai pas si j peux pas amener... ma vieille Massacreuse» Cette seule pensée rendit le nain furieux si je peux pas amener... » Des larmes brillèrent dans les yeux chassieux de Grimcrag"...si je peux pas amener ma Vieille Massacreuse, " Cette seule pensée rendit le nain furieux. Il agrippa ses cartes furieusement et l'une d'elle se déchira...

„Oups ! R'garde c'que t'as fait "s'écria Keanu.

"Ce sont mes meilleures cartes, Karak Azgal, Cinquième Profondeur, Troisième Porte sur la Gauche, Evitez le Dragon et les Outils Ogres. Y en a qui valent de l'or, j'te l'garantis. J'viens d 'perdre une fortune ! " Grimcrag fronça les sourcils et regarda l'ambassadeur. "T'es encore là, gamin ?" Le nain jeta un regard à Jikiri et hocha la tête vers Johan. "T'as du cran, faut r 'connaître.. J'en ai tué des plus forts que toi pour beaucoup moins qu 'ça. Mais maintenant arrête de m 'faire de l'ombre ou j'te coupe les cheveux jusqu'aux genoux !"

Johan fut presque sur le point de se mettre à pleurer. Seulement il était un ambassadeur impérial. Rassemblant son courage, il ignora les tiraillements de douleur de son pied droit et interrompit la partie de cartes en posant sur la table un "Avis d'enrôlement pour la bataille ".

La vie dans la taverne de l'Ogre Mort, et probablement dans la cité toute entière, se suspendit alors temporairement. Si une mouche avait osé voler il aurait été possible de l'entendre passer. Johan eut l'impression de sentir se briser quelque chose en lui, dans un bruyant craquement sec.

"Ecoutez, les gars, c'est mon premier boulot, Je ne peux pas bouger parce ce que je suis épinglé au planche, mais je vous assure que ce sera une belle bataille, avec des tas de tueries comme garanti dans le paragraphe quinze. Ne pouvons-nous pas nous entendre ? Thorgrim a dit qu'il devrait avoir le meilleur équipement, c'est vrai, mais après tout il est le Roi, non ?"

"Ecoute, gringalet, on va nulle part sans nos meilleures armes. Qui crois-tu qu'on est ? On est les Maraudeurs de Grunnson, pas les "potes à Grunnson qui s'laissent gruger" ! On maraude, okay ? Si Thorgrim ou un autre pense qu'on va laisser not' matos chez nous i s 'fourre l'doigt dans l'œil. Et si son équipement à lui n'est pas à la hauteur, qu'i' s'casse les dents sur du pain d'pierre ! »

Jikiri et Keanu approuvèrent d'un hochement de tête,

"Absolument !"

« Ouai, bien causé ! »

"Et autre chose, il y a tous les frais exorbitants que nous avons eu à régler ces derniers jours. Les temps étant ce qu'ils sont..."

jeu Warhammer, ceci se traduira donc par une blessure supplémentaire pour chaque Attaque abandonnée.

Johan soupira, "L'or n'est pas un problème. Je puis disposer de..."
Une lueur astucieuse s'alluma dans les yeux de Grimcrag.
"Pas un problème, hein ? Voilà des mots dangereux. Mon garçon, Nous voulons quinze mille pièces, hein les gars ?" Jikiri et Keanu acquiescèrent "Si nous décidons d'accepter le boulot, bien sûr... »
A l'aide d'une lame de dague effilée comme un rasoir et sur le tranchant de laquelle couraient de petits reflets magiques, Grimcrag entreprit de curer ses ongles de leur crasse, "Tu paye cash et d'avance."
"Ouaip ! D'avance !"
"Je suis autorisé à prélever et dans les caisses de la cité un paiement de... »
"Et on veut y aller avec nos meilleures armes ! »
« Euh d'accord, si ce sont là vos dernières conditions. » Johan soupira encore, plus profondément cette fois-ci.
"Très bien, allons-y !" Les maraudeurs repoussèrent leurs chaises en arrière et se levèrent. "Si j'ai juste ça fait cinq mille pièces chacun, non ?"
"Ouaip, cinq mille, » approuva le barbare en retirant sa dague du plancher
"Aargh !" hurla Johan en sautillant sur un pied. "Attendez une minute !" Les Maraudeurs de Grunnson se rassirent, avec une expression de profonde lassitude sur le visage. Grimcrag commanda une autre pinte de bière.
"Très bien, par pitié pouvez-vous à présent signer vos enrôlements ? »
"Ne soyez pas si irritable, l'ami. Ce n'est pas élégant." Le réprimanda sévèrement Jikiri, on cas où quelqu'un les aurait observé.
Avant même de pouvoir répondre, Johan poussa un cri de douleur alors qu'un robuste nain lourdement armé lui écrasait le pied en passant devant lui, "Les banques ferment dans une demi-heure, faut y aller ! »
Claudiquant douloureusement, Johan suivit les guerriers légendaires, tout en pressentant que le pire restait à venir.
La voix du barbare lui parvint de l'autre extrémité de la rue,
« Allez petit, et fais gaffe où tu marches. Tas une sale coupure au pied, tu sais ?"

OBJETS INUTILES

Certains objets, comme les rossignols ou les cales, ne servent à rien en dehors des sombres donjons de Warhammer Quest. Le simple bon sens vous fera discerner ceux qui vous seront inutiles, mais il se peut que, vous soyez parfois amené à en choisir certains pour jouer un scénario spécial.

BLESSURES

Si vous adoptez la convention selon laquelle les objets qui infligent 6 blessures dans Warhammer Quest (ceci inclut tous les objets et capacités spéciales qui causent 1D6 blessures) n'en infligent qu'une seule et unique dans Warhammer, vous serez probablement assez proche de ce qu'il y a de plus juste. Par exemple, une *Botte Fatale* qui inflige 2 blessures supplémentaires dans le jeu Warhammer Quest quand un nain obtient 6 sur un jet pour toucher, n'infligera donc dans les mêmes conditions qu'une seule blessure supplémentaire dans une bataille de Warhammer. Pour bénéficier de 2 blessures supplémentaires dans le jeu Warhammer, une compétence ou un sort de Warhammer Quest (ou quoi que ce soit d'autre d'ailleurs) devra infliger un minimum de 7 blessures. Le Coup Puissant, par exemple, implique que pour chaque Attaque qu'il abandonne, un guerrier se voit donner le droit de lancer 1D6 blessures supplémentaires pour l'une de ses Attaques restantes. Dans le

ATTAQUES

Les objets qui font bénéficier «d'Attaques supplémentaires» dans Quest ont le même effet dans Warhammer. Il en est de même pour ce qui augmente la Force ou la CC, et tout ceci peut être directement adapté.

ENDURANCE ET ARMURE

L'Endurance dans Quest fonctionne différemment de celle dans Warhammer, et il n'est pas impossible de voir un guerrier amasser des plates d'armures et des objets magiques pour faire augmenter son Endurance jusqu'à 10 ou plus. L'Endurance d'un guerrier est facile à transcrire pour Warhammer. Toutefois, les armures et de nombreux accessoires peuvent augmenter l'Endurance de +1, +2 ou plus. Si un guerrier de Quest a des objets faciles à adapter pour Warhammer (armure légère, bouclier, armure lourde ...) appliquez les règles de Warhammer. Sinon, les choses sont un peu plus compliquées. Ceci parce que dans Quest, les points d'armures sont déduits des blessures infligées. Ainsi, un guerrier qui a 3 points d'armure sera protégé s'il ne subit pas plus de 3 blessures. De plus l'Endurance est ajoutée aux points d'armure. Grimcrag, qui a une Endurance de 5, aura donc une Endurance totale de 8 s'il possède 3 points d'armure. Pour le blesser, tout adversaire devra donc lui infliger au moins 9 blessures. Pour Warhammer par contre, les points d'armure s'ajoutent directement au jet de sauvegarde. Et s'il n'y a pas d'armure, il n'y a pas de sauvegarde.



HACHE DE LA FAMILLE GRUNNISON

Les guerriers de la famille Grunnson combattent avec cette arme depuis des générations. Chaque fois que la hache est léguée, ses enchantements sont annulés par une puissante rune car son nouveau propriétaire devra s'en montrer digne et gagner ses propres enchantements. Grimcrag a été chanceux et a apposé sur son arme les runes suivantes :

QUATRES RUNES DE MORT

Dans Quest, ces runes ajoutent 2D6 aux dommages infligés par un coup. Ceci sera remplacé dans Warhammer par 2 blessures supplémentaires. Chaque rune ne peut servir qu'une fois par bataille. Grimcrag peut les utiliser groupées (infligeant 8 blessures supplémentaires), à l'unité, ou dans la combinaison de son choix. Quand il en utilise, il doit le déclarer avant de jeter son dé pour toucher.

DEUX RUNES DE RESTAURATION

Lors de chaque tour, si Grimcrag a été blessé et qu'il lui reste au moins un Point de Vie, il peut lancer 2D6. Pour chaque 6, il récupère un Point de Vie, sans pouvoir dépasser son total de départ (qui est de 4 PV).

DEUX RUNES DE DESTRUCTION

Ces runes doublent le nombre d'Attaques. Chacune ne peut être employée que dans un seul tour par bataille. Grimcrag peut utiliser les deux runes simultanément (ce qui lui donne un total de 16 Attaques !) ou dans deux tours séparés (ce qui lui donne 8 Attaques pour chaque tour). L'utilisation d'une rune est déclarée en début de tour.

RUNE DE PIERRE

Cette rune est gravée directement dans la hache de Grimcrag et son effet est permanent. Avec elle, Grimcrag inflige une blessure supplémentaire à chaque fois qu'il obtient un 6 en frappant son adversaire.

Notez que Grimcrag, s'il désire un tour de destruction totale, peut utiliser toutes ses runes en une seule fois, cumulant 16 Attaques et infligeant 8 blessures supplémentaires à sa première victime (9 s'il obtient un 6 sur son jet pour toucher)! Mais il se retrouvera ensuite démuni pour le reste de la bataille.

Au fait, j'ai failli oublier de vous le dire, la hache est évidemment magique...

Reportez-vous aux règles de base de Warhammer concernant les armures, leurs différents types et leurs effets :

	Coût dans Warhammer	Sauvegarde d'Armure
Bouclier	1	Svg. 6+ ou +1 à la Svg.
Armure Légère	2	Svg. 6+
Armure Lourde	3	Svg. 5+

Utilisant ces règles comme références, il semble que le mieux à faire soit de trouver des équivalences. Ainsi, une armure de Quest qui augmente de 2 points l'Endurance correspondrait à une armure de Warhammer qui apporte un bonus de +1 à une sauvegarde. En partant de ce principe, nous parvenons au tableau ci-dessous, qui est en fin de compte la seule vraie proposition de règles définitives que vous trouverez dans cet article!



Par exemple, avec une armure légère, un casque léger et un bouclier, un guerrier de Quest bénéficie d'un bonus de +3 en Endurance. Ceci équivaut dans Warhammer à une sauvegarde d'armure de 5+, et c'est justement ce que l'on est en droit d'attendre d'un tel équipement !

Ce tableau vous fournira une base pour convertir vos armures de Warhammer Quest en armures de Warhammer. Il se peut que vous rencontriez certaines anomalies, il vous faudra alors vous arranger avec votre adversaire avant la bataille. N'oubliez pas que certains objets ou armures de Warhammer Quest impliquent entre autres des pénalités de mouvement. Ces pénalités restent applicables sur les champs de bataille de Warhammer dans le domaine du possible.

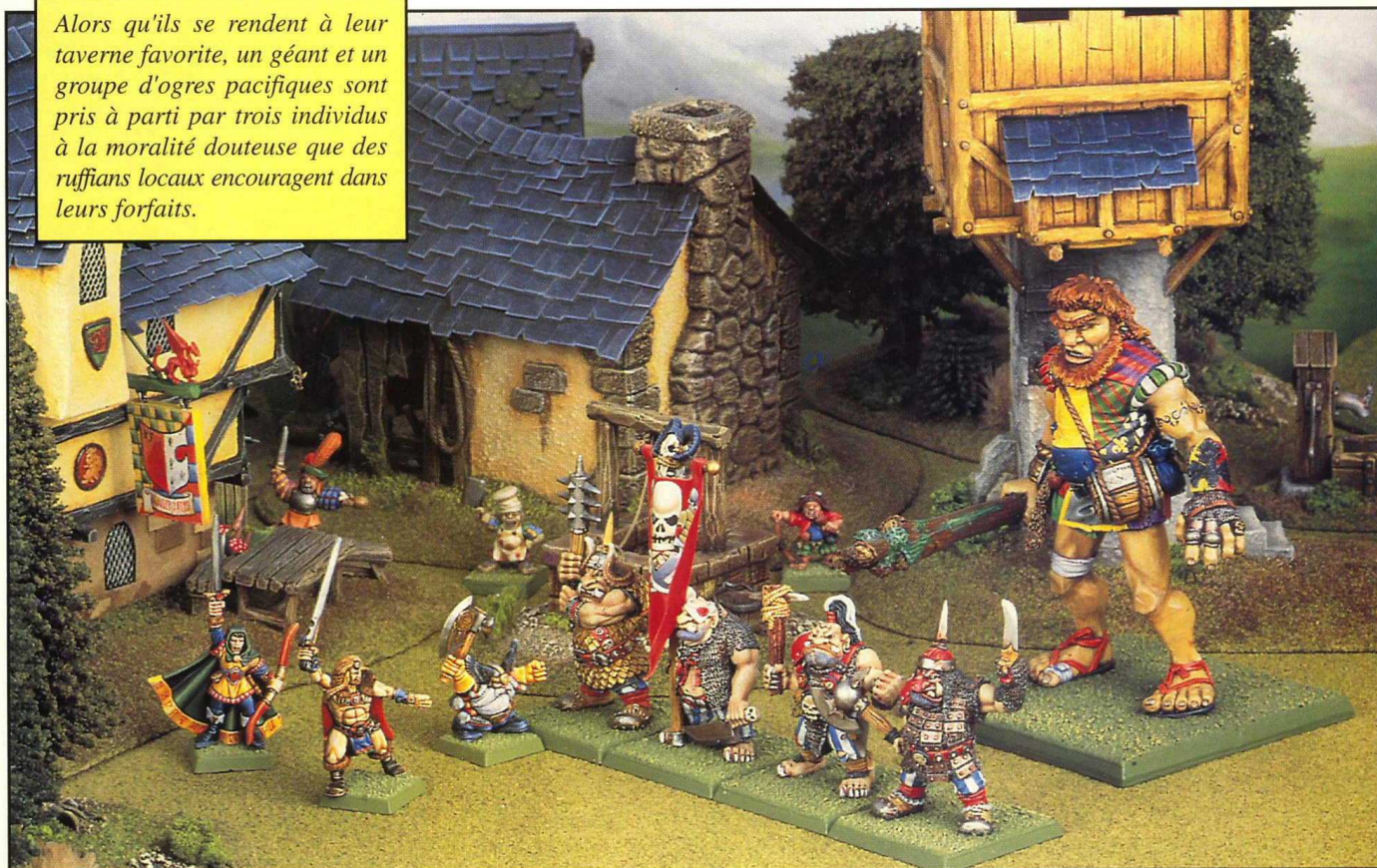
ARMURES INEFFICACES

Certaines cartes de sorts, d'objets magiques ou types d'armes de Warhammer Quest ne tiennent pas compte des armures et obligent leurs victimes à ignorer leurs éventuels jets de sauvegarde. Ceci est également valable dans Warhammer. De même, certains objets disponibles dans Warhammer Quest annulent une partie ou l'intégralité des points d'une armure. Une *Rune d'Ecrasement*, par exemple, annule 1 point d'armure à chaque fois que l'arme sur laquelle elle se trouve est utilisée. La façon la plus aisée de déterminer cet effet est d'appliquer la même formule que celle des sauvegardes. Ainsi, lorsque deux points d'armures sont annulés dans Warhammer Quest, on considère que -1 est ajouté au modificateur de sauvegarde d'armure dans Warhammer.

CONVERSION DE L'ENDURANCE EN ARMURE

Endurance / Armure	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Sauvegarde	6+	5+	5+	5+	4+	4+	3+	3+	3+
Modificateur de Svg.	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5

Alors qu'ils se rendent à leur taverne favorite, un géant et un groupe d'ogres pacifiques sont pris à parti par trois individus à la moralité douteuse que des ruffians locaux encouragent dans leurs forfaits.



DE LA CASE AUX CENTIMETRES

A la différence de Warhammer, Warhammer Quest ne mesure pas le déplacement de ses personnages ou la portée de ses sorts par des centimètres, mais par des cases. Cependant, il peut être facile de convertir les unités de mesure de Warhammer Quest en unités de mesure de Warhammer, une case mesurant effectivement environ 2,5 cm de côté.

Il est vrai que dans Warhammer Quest la notion de "portée" est de peu d'importance, la majorité de l'action se déroulant sur de petits espaces. Toutefois, il existe une limitation concernant la portée de la vision des guerriers qui n'éclairent leur chemin qu'à la lumière de leur lanterne. Une lanterne illumine les bords de la



section de donjon sur laquelle se trouve le meneur du groupe, ainsi que quelques sections adjacentes, dans la limite d'une distance de vingt cases. La portée maximale dans Warhammer Quest étant de vingt cases, on établit qu'elle sera de 50 cm dans Warhammer.

Bien sûr, certaines armes (l'arbalète, par exemple) sont déjà disponibles dans Warhammer Quest. Les portées et les règles qui ont déjà été fixées pour ces armes doivent donc être prises comme références avant que vous n'entrepreniez d'en inventer vous-même.

SECTION DE DONJON

Il y a dans Warhammer Quest des sorts et des capacités qui peuvent potentiellement affecter toute une section de donjon. La taille maximale d'une section étant de huit cases sur cinq, on considérera que la portée de ces sorts et capacités sera de vingt centimètres dans Warhammer ($8 \times 2,5 = 20$).

De même, les bombes et objets similaires qui explosent sur une surface carrée de 2 cases de côté auront alors un rayon d'explosion de 2,5 cm que l'on pourra délimiter à l'aide du plus petit gabarit de Warhammer. Les objets qui affectent une surface carrée de 3 cases de côté utiliseront quant à eux le gabarit de catapulte.

UNE FOIS PAR TOUR/AVENTURE

Les objets, capacités ou sorts qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour durant une partie de Warhammer Quest ne pourront également l'être qu'une fois par tour dans Warhammer, et ce qui ne peut être utilisé qu'une fois par aventure dans Warhammer Quest ne pourra donc être utilisé qu'une fois pas bataille dans Warhammer.

CHANCE

Tout dépend de vous. Si vous désirez vous servir de la Chance dans Warhammer, faites-la intervenir de la même façon que dans Quest. Vous aurez alors un nombre de possibilités de relancer vos dés égal à la valeur de votre Chance. Ceci peut être redoutable dans Warhammer, assurez-vous donc avant de refaire vos jets que votre partenaire est bien d'accord.

COMPETENCES

Les compétences sont la partie la plus facile à traiter. La plupart peuvent être adaptées et les autres ne concernent que les parties de Quest. La compétence d'elfe *Frappe Mortelle*, par exemple, peut être utilisée dans la bataille durant un tour et ajoute un bonus de +3 aux jets pour toucher. Facile ! D'un autre côté, les compétences de nain *Guerrier des Tunnels* ou *Sens des Affaires* ont peu de chance d'être utiles sur un champ de bataille normal.

Ce qui a déjà été dit peut être appliqué pour la conversion des compétences. La compétence *Botte Fatale*, par exemple, implique dans Warhammer que votre adversaire subira une pénalité de -1 en sauvegarde si vous obtenez un 6 sur un jet pour toucher.

Comme vous pouvez le constater, avec un peu de réflexion, les compétences et capacités de guerriers peuvent très bien être converties pour Warhammer.

SORCIERS

Les sorciers sont un peu plus délicats à gérer. En fait, ils sont même beaucoup plus compliqués. Vous pouvez convertir toutes leurs compétences et leurs objets magiques, comme je l'ai fait avec Grimcrag. Leurs sorts, en revanche, sont plus particuliers. Les sorciers dans Warhammer Quest peuvent manipuler des douzaines de sorts, alors qu'un sorcier de Warhammer ne peut en utiliser que cinq dans les meilleurs des cas (s'il possède les objets magiques appropriés). Plusieurs points sont donc à considérer. Vos sorciers peuvent choisir leurs sorts parmi n'importe quel collège, comme tout sorcier de Warhammer. Un novice choisira un seul sort un champion deux, un héros trois et un seigneur quatre. Cependant, à la différence de la plupart des sorciers, ceux de Quest sont plus tolérants et sont capables de mélanger à leur guise les magies de différentes couleurs ! Vous pourriez ainsi donner des sorts de Haute Magie à un sorcier elfe, de même qu'à tout autre sorcier dont la race possède ses propres sorts spécifiques.

VALEUR EN POINTS

Nous y voilà ? Nous avons achevé de convertir les compétences, les armures et les sorts de nos guerriers de Quest, mais il nous reste encore à savoir combien ils nous coûteront pour se joindre à la bataille.

Ce point est le plus compliqué dans le processus de conversion des personnages de Warhammer Quest en personnages de Warhammer. Je dois avouer avoir été assez perdu quand il m'a fallu fixer un prix pour les compétences, les sorts, les objets et capacités qu'un guerrier pouvait cumuler au fil de ses aventures. Après m'être creusé les

méninges pendant plus d'une heure, j'aboutis à la conclusion que la solution était de tenir compte davantage de la personnalité de chaque guerrier. Il n'était pas question de "créer" des généraux, mais de prendre des personnages qui existaient déjà dans Warhammer Quest et de les transplanter dans le système de jeu de Warhammer. J'en déduisis donc qu'il était nécessaire de prendre en considération le profil et la carrière des personnages afin de pouvoir estimer leur prix.

LE MEILLEUR EQUIPEMENT

Nous pouvons supposer qu'un guerrier amassera un grand nombre de trésors et d'objets. Dans Warhammer, les meilleurs objets magiques coûtent environ 100 points, parfois plus. Tous les objets magiques qu'un guerrier prendra pour la bataille seront donc à peu près de la même valeur.

Un guerrier expérimenté digne de ce nom ne se rendra jamais au combat sans son meilleur équipement. Grimcrag ne s'est pas frayé un chemin à travers les dangers de mille donjons pour aller à la bataille sans un armement adéquat seulement parce qu'un petit général ne lui en a pas donné l'autorisation. "Ce s'ra comme ça ou se s'ra rien du tout !" dirait-il en frappant du pied, offensé à la seule pensée d'abandonner sa fidèle hache. Ce qu'un joueur de Warhammer Quest doit donc faire est d'être très honnête en déclarant avec quelle arme, quelle armure et quels objets magique son personnage préféré combat habituellement. Ayant décrit et expliqué ce qui compose la panoplie favorite de son guerrier, il l'enverra donc ensuite ainsi équipé sur le champ de bataille.



GRIMCRAG GRUNNISON

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grimcrag	10	7	6	4	5	3	5	4	10

Coût : 560 points.

Chance : 3

TROIS OBJETS MAGIQUES

1) *Hache de da Famille Grunnson* : Nombreuses Runes.

2) *Armure de Taakan* ; 2+ à la sauvegarde, -1 au Mouvement. Chaque fois que Grimcrag est blessé, son armure veut se venger et le fait attaquer en représailles. Ceci en plus des attaques normales.

3) *Anneau d'Invisibilité* : Durant un tour unique, de son choix, Grimcrag sera invisible et ne pourra pas être attaqué s'il glisse cet anneau à son doigt. Lui combat en revanche normalement

SIX COMPETENCES

Vigreur : Annule une blessure par bataille.

Rancune: Au début d'une bataille, désignez une figurine ennemie. Gritrcrag nourrit une rancune contre cette figurine (d'où l'intérêt qu'elle soit du camp ennemi). Tant que cette figurine est vivante, il bénéficie d'un bonus de +1 sur tous ses jets de dés. Grimcrag DOIT avancer vers cet ennemi pour essayer de le tuer dès que possible.

Chant de Mort : S'il perd son dernier Point de Vie. Grimcrag reste debout mais est désormais considéré comme n'ayant qu'un seul Point de Vie. Dès lors, entonnant son chant de mort, il devra lancer un dé pour chaque nouvelle blessure. Sur un résultat de 1 à 4, il sera tué. Sur un résultat de 5 ou 6, la blessure sera sans effet.

Fureur : S'il le désire, Grimcrag peut tenter de devenir furieux au début de chaque tour. Lancez pour cela 1 D6.

- | | |
|-------|--|
| 1 | Ses attaques sont désordonnées et aucune ne sera efficace durant tout le tour. |
| 2 - 4 | Grimcrag combat normalement. |
| 5 - 6 | Grimcrag combat avec +1D6 Attaques, mais avec une pénalité de -1 pour toucher. |

Fièvre de Sang : A chaque tour, s'il le désire, Grimcrag peut échanger TOUTES ces attaque contre une attaque Fièvre de Sang. Il attaque alors normalement, mais s'il tue un adversaire il prend sa place sur le champ de bataille. Si ce déplacement lui en donne la possibilité, il attaque un autre adversaire et continue jusqu'à ce qu'un adversaire survive où qu'il n'y ait plus rien de suffisamment proche à attaquer!

Sens des Affaires : Aucune utilité dans la bataille.

UN EQUIPEMENT IMPRESSIONNANT

Ce qui suit est l'équipement que Grimcrag a amassé en atteignant le niveau 10. Je pense qu'il est assez équipé comme ça et n'a besoin de rien de plus. Toutefois, voici en liste de référence, les autres de ses objets de Quest que j'adapterais pour lui dans Warhammer, si mes adversaires étaient assez fous pour me laisser faire.

Je vais d'ailleurs sûrement négocier pour pouvoir prendre mes pistolets ou mon arbalète...

EQUIPEMENT

3 miches de pain de pierre, 3 bombes, 1 porte-bonheur, 1 corde, 1 rossignol, 4 tonnelets de bière, 11 cales, 4 bandages et 5 rations.

AUTRES ARMES ET ARMURES MAGIQUES

Heaume de Vision, Marteau de Sigmar, Epée de Mort, Epée Dragon, Hache de Gromril, Epée Hydre, Lame d'Os, Epée de Lacération, Epée des Héros.

AUTRES ARMES

Arbalète, arbalète de poing, pistolets.

OBJETS MAGIQUES

Ceinture de Gagron, Rune de Mort, Gantelets de Damzhar, Couronne de Nuit, Poudre d'Arkal.

Grimcrag possède aussi quelques "talents" douteux acquis dans les tripots et les établissements louches. Nous n'en parlerons pas afin de ne pas souiller sa réputation de ce... hum, héros légendaire.

JONGLONS AVEC L'OR

Nous pouvons à présent jeter un œil sur les niveaux des guerriers et nous livrer à quelques extrapolations, Les niveaux sont répartis en quatre catégories : Novice, Champion, Héros et Seigneur, Les personnages de niveau moyen correspondent à ceux des catégories équivalentes de Warhammer. Par exemple, un Champion nain de Quest qui coûte 4000 points correspond à un Champion nain de Warhammer, qui lui coûte 48 points. Pour convertir le prix d'un personnage de Warhammer Quest en prix de Warhammer, on considère donc qu'il faut le diviser par cent. Ainsi, pour le Champion nain de Warhammer Quest, on obtient 40 (ou 80 s'il est un Champion de haut niveau). Un prix supplémentaire doit être payé pour chaque compétence, car il n'y a rien d'équivalent dans Warhammer. Nous fixerons un prix de 10 points par compétence. Dans Warhamm'r, un nain de niveau 3 coûtera par conséquent 60 points, et un nain de niveau 10 coûtera la somme faramineuse de 560 points, car il n'acceptera pas de sortir de son lit si vous rie lui donnez pas

toutes ses compétences. Ce prix sans appel peut vous paraître exorbitant, mais n'oubliez pas qu'il comprend tous ses objets magiques et son équipement qui, nous vous l'avons dit, est composé de ce qu'il peut avoir de mieux. ! De plus, un général nain de Warhammer coûte normalement 160 points, et si l'on considère qu'il petit prendre trois objets magiques à 100 points, cela donne déjà un montant total de 460 points. Faites une estimation des compétences et des talents que votre adversaire a eu l'inconscience de vous laisser convertir, et vous réaliserez que ces 560 points ne sont pas excessifs. La Chance, à elle seule vaut son pesant de points, et si voire nain a de la bière et du pain de pierre, il sera heureux de massacrer pour vous, encore, encore (et encore) jusqu'à la tombée de la nuit.

A présent vous savez tout ce qu'il faut savoir pour faire participer vos guerriers de Warhamm'r Quest à une bataille. Soyez certains qu'ils se conduiront en durs à cuire, car aucun héros au sang bouillonnant n'accepterait de se faire tuer pour rien sur un champ de bataille quand tarit de donjons restent encore à soulager de leurs trésors.