

# MORDHEIM

La première chose à savoir de Mordheim c'est qu'il s'agit un jeu d'escarmouche où s'affrontent deux douzaines de figurines. Nombreux seront les moments où vous trouverez dans des situations ambiguës et c'est à ce moment, il faudra vous servir de votre logique pour résoudre le conflit. Un bon joueur de Mordheim est un joueur qui s'est prendre des initiatives face à ces différentes situations.

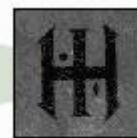
Entrons dans le vif du sujet avec des citations du livre de règles qui résume assez bien ce qui sera dit par la suite :

*« Certaines règles de warhammer conçues pour le combat de masse, comme les tests de moral d'unités et les bonus de rangs, ne s'appliquent pas à Mordheim. D'un autre côté, il existe de nouvelles règles pour les guerriers blessés, l'escalade, les parades et autres aspects du combat individuel. [...] Vous aurez l'occasion d'agrandir et d'améliorer votre bande après chaque partie. En remportant des batailles, votre bande accumulera des richesses et de la pierre magique, découvrira des artefacts magiques et pourra aussi recruter des mercenaires »*



A part le livre des règles et vos feuilles de bande (voir lien annexe pour tout télécharger [gratuitement](#)) il vous faudra fabriquer des petits jetons « cachés » et « pierres magiques » qui représenteront deux concepts que j'exposerai plus tard.

Les nouveaux concepts :



Pion Caché



Pion de Pierre Magique

Cachés : une unité cachée ne peut le l'être que si elle n'a pas couru lors de sa phase de mouvement. Elle ne pourra donc pas tirer ni lancer des sorts. En contrepartie, on ne peut alors ni la charger ni la prendre pour cible. On peut se cacher dès que l'unité se trouve à couvert derrière un objet de taille raisonnable. Lorsque la figurine est **déclarée** cachée, il faut placer un pion à côté d'elle pour ne pas l'oublier. Une unité peut être découverte si elle est cachée à portée d'initiative d'un ennemi. Une unité cachée ne peut être la cible d'une charge, d'un tir ou même d'un sort.

Les charges :

- On peut charger une unité qui ne se trouve pas dans sa ligne de vue si celle-ci se trouve à moins de 4 pas et que l'unité réussit un test d'initiative.



- Une unité non-engagée au corps à corps à moins de 2 pas d'une unité chargée et sur la trajectoire de la charge peut engager au combat la figurine qui charge à la place du guerrier initialement chargé. On dit qu'elle intercepte la charge.

**Grimper/Descendre** : Une unité peut monter/descendre d'un bâtiment sur une distance correspondant à son mouvement (sans courir). Pour grimper, la figurine doit se trouver au contact de la surface à escalader au début de sa phase de mouvement et doit réussir un test d'initiative. En cas d'échec, elle reste sans bouger en bas du bâtiment. La descente est légèrement différente car il faut faire un test d'initiative pour chaque tranche de 2ps descendue. En cas d'échec à la descente, elle subit une chute.

**Charge plongeante** : Si une unité descend d'un bâtiment et qu'un ennemi se trouve à 2 pas ou moins de l'endroit où l'unité atterrit, cette dernière peut faire une charge plongeante. Dans le cas où les tests d'initiative sont réussis, elle peut déclarer cette charge plongeante et gagner +1 de force et +1 au jet de dés pour toucher au combat pour le suivant uniquement. Si elle rate les tests d'initiative, elle chute.

**Saut en longueur** : Une unité peut sauter par-dessus un trou de 3 pas maximum. Comme vous ne mesurez pas la distance avant de sauter, prenez garde à ce que votre unité ne chute pas dans le vide. Si le test d'initiative est concluant et la distance suffisante, l'unité passe sinon elle tombe et subit une chute.

**Chute** : Une figurine qui tombe subit 1D3 touches d'une force égale à la hauteur de sa chute en pas, sans sauvegarde d'armure. Une figurine qui a chuté ne peut plus ni bouger, ni se cacher pour le reste du tour même si elle est indemne.


**Tir** : Un archer voit tout autour de lui. Il est obligatoire de tirer sur la figurine la plus proche de l'archer. Il y a des exceptions :

- Si une cible éloignée est plus facile à toucher aux dés, elle peut être prise pour cible.
- Si les plus proches sont à terre ou sonnés, l'archer peut tirer sur une figurine plus éloignée. Une grande cible pourra toujours être choisie comme cible.
  - Si vous êtes en hauteur dans un bâtiment (plus élevé que 2 pas) et qu'aucun ennemi ne s'y trouve non plus, vous pouvez choisir librement votre cible.
  - Si une figurine rate son tir de 1, la flèche touche le couvert plutôt que la figurine (important lorsque le couvert est un coéquipier par exemple)

**Coup critique** : Chaque arme cause ses propres coups critiques (voir tableau p144 du livre). Les coups critiques se produisent lorsqu'il est fait un 6 pour blesser. Si l'unité ne peut faire que des 6 pour blesser, elle ne peut pas faire de coups critiques.

**Point de vie à zéro** : Lorsque les points de vie de l'unité tombent à zéro, elle effectue un jet de dé sur 1D6 pour le dé ayant amené les points de



<b>1/2</b>  <b>terre</b>
La force du coup jette le combattant au sol. Placez la figurine sur le dos pour montrer qu'elle a été mise à terre.
<b>3/4</b> <b>Sonné</b>
La victime s'écroule, blessée et à peine consciente. Placez la figurine sur le ventre pour montrer qu'elle a été <i>sonnée</i> .
<b>5/6</b> <b>Hors de combat</b>
La cible a été sérieusement blessée et perd connaissance. Elle ne pourra plus prendre part à cette bataille et doit être immédiatement retirée du jeu.

vie à zéro ainsi que ceux en faisant perdre d'autres et suit les résultats suivants. Si plusieurs dés sont jetés, prendre celui qui fait le résultat le plus haut :

Guerriers à terre : La figurine doit être mise sur le dos. Elle peut ramper de 2 pas mais ne peut pas se battre, ni tirer, ni lancer des sorts. Si elle est engagée au corps à corps, elle ne peut pas bouger ni riposter. Elle pourra ramper uniquement si son ennemi est engagé au corps à corps avec quelqu'un d'autre. Un guerrier à terre se relève avec l'équivalent d'un point de vie au début de son prochain tour. Il se déplace à mi-vitesse, il peut tirer et lancer des sorts mais ne peut charger et attaquera toujours en dernier. Après un nouveau tour, elle retrouvera un comportement normal. Un guerrier à terre est touché automatiquement au corps à corps. Si une de ces touches blessent, l'unité est automatiquement retirée du jeu sans refaire un jet sur le tableau des dégâts. On ne peut pas parer en étant au sol.

Guerrier sonné : La figurine doit être mise sur le ventre. Elle ne peut rien faire du tout. Au prochain tour du joueur, elle est mise sur le dos et est traitée comme « guerriers à terre ». Les guerriers sonnés sont automatiquement retirés du jeu si un ennemi l'engage au corps à corps.

Parade : C'est une compétence donnée entre autre par les rondaches et les épées. Lancez 1D6, si le résultat est strictement plus grand que le D6 lancé par l'adversaire pour toucher, vous parer le coup. Vous ne pouvez parer qu'un coup par tour de combat et vous devez parer l'attaque ayant touché sur la valeur de dés la plus haute (par exemple, un guerrier vous touche avec un 4 et un 5, vous devez parer le 5 donc faire 6). Un 6 pour toucher ne pourra pas être paré. Un guerrier armé d'une épée et d'une rondache peut relancer une fois le jet pour parer en cas d'échec. Cela ne marche pas avec deux épées. On ne peut pas parer une attaque dont la force est égale au double de la sienne.

Fuir : Un guerrier peut fuir un combat mais devra subir une touche automatique pour chaque guerrier en contact avec lui.

Test de déroute : Lorsque 25% des unités d'une bande (arrondi au supérieur) sont hors de combat, la bande effectue sous le commandement du général de bande un test de déroute. Si sur 2D6 le résultat est strictement supérieur au commandement du chef de bande (s'il n'est pas hors de combat), la bande déroute et quitte la table. Si le général est à terre ou sonné, vous utiliserez le commandement de l'unité qui a le plus haut dans la bande. Un joueur peut déclarer une déroute



volontaire (pour limiter la casse par exemple) si au moins 25% des unités de la bande sont hors de combat.

Seul contre tous : Un guerrier engagé au corps à corps contre deux adversaires ou plus sans aucune figurine amie (encore debout) à moins de 6 pas doit faire un test de commandement à la fin de la phase de combat. Si le résultat est supérieur sur 2D6 à son commandement, il fuit et se voit subir une touche automatique de chaque unité qui l'assaille. Si elle ne périt pas, elle avance de 2D6 dans la direction opposée à celle de ses adversaires.

A chaque début de tour sera fait un test de commandement jusqu'à ce qu'il se rallie ou quitte la table. Si elle réussit son test, il ne pourra rien faire sauf lancer des sorts s'il le peut. Si une unité charge un fuyard et que la charge réussie, l'unité effectue un nouveau mouvement de 2D6 dans la direction opposée de la table.

Magie : A leur recrutement, les lanceurs de sorts tirent au hasard de leur magicien ses sorts sur D6. Il en va de même lorsque vous gagnez une compétence lors d'un passage de niveau que vous décidez de troquer contre un sort. Lorsque vous tombez deux fois sur le même sort, relancez ou déduisez un de la difficulté du sort. En effet pour lancer, un sort, vous devez lancer 2D6 et ce résultat doit être supérieur ou égal à la difficulté du sort. On ne peut pas tirer et utiliser sa magie. On ne peut pas non plus lancer des sorts sur une unité qu'on ne voit pas.

Un sorcier portant une armure, un bouclier, un casque ou une rondache ne peut pas lancer de sorts (à l'exception des prières de Sigmar)



Vous connaissez maintenant tous les points de règles intra-parties qui diffèrent de celles de Warhammer battle.

Partons maintenant du côté de la gestion des bandes. Je laisserai volontairement de côté l'étude des armes, armures et équipements spéciaux car celles-ci sont spécifiques et vous pourrez les découvrir lors de la création de votre bande.

Parlons maintenant des spécificités extra-parties : l'avant bataille.

Chaque bande commence avec la somme de 500 couronnes d'or qui sont librement attribuées en équipements et unités. Les bandes se composent jusqu'à un maximum de six héros (minimum un chef de bande) et le reste en hommes de main. La limitation d'unités est indiquée dans chaque bande.

Chaque guerrier peut acheter deux armes de tir, une armure et deux armes de corps à corps (en plus de la première dague gratuite) Lors de la création de votre bande, les objets indiqués ne sont pas soumis à la restriction d'objets rares. Après les premières parties, vous n'achèterez plus vos objets dans votre descriptif de bande mais dans le tableau disponible à la fin du livre (p130 du livre). Par contre vous ne pourrez utiliser que l'équipement (hors équipement spéciaux) qui se trouve dans votre liste d'équipement à moins d'avoir une compétence qui vous permette le contraire.

La valeur d'une bande est une valeur qui est utilisée afin de comparer l'avancement des bandes entre elles et pouvoir les importer et exporter d'une campagne à une autre. Les héros et les champions commencent généralement avec de l'expérience (un point d'expérience vaut 1 de valeur de bande). Cette expérience est indicative et ne doit



pas être ni oubliée lors du calcul de la valeur, ni reportée dans les cases de l'expérience pour savoir où l'unité se trouve de son prochain niveau.

Les bandes ne seront pas détaillées ici, pour plus d'informations, reportez vous au tactica de la section Mordheim.

### Parlons maintenant des spécificités extra-parties : l'après bataille:

Les Blessures :

Lancé un dé par homme de main hors de combat. Un guerrier « homme de main » hors de combat est rayé de votre si lors de son jet de survie, vous faites un 1 ou 2. S'il meurt, il disparaît avec son équipement.

Les héros lancent deux dés par héros hors de combat et suivent ce tableau-ci :

Si le héros qui meurt est le chef de bande, le héros ayant le plus de commandement prend le relai. En cas d'égalité, c'est le héros qui a le plus d'expérience. Pour les morts-vivants, ce sera obligatoirement le nécromancien qui prendra le relai, s'il est mort, la bande est dispersée. Dans le cas où le chef d'une bande savait utiliser la magie, elle est transmise à son successeur.

<b>Blessures graves Des Héros (lancez un D66)</b>	
<b>11-15 MORT</b> Le guerrier est mort et son corps est abandonné dans les sombres ruelles de Mordheim. Toutes les armes et l'équipement qu'il portait sont perdus. Effacez le guerrier de la feuille de bande.	<b>41-55 RUCUPÉRATION TOTALE</b> Le guerrier a été assommé, ou n'a subi qu'une blessure légère dont il se remet vite.
<b>16-21 BLESSURES MULTIPLES</b> Le guerrier n'est pas mort mais a subi de nombreuses blessures. Lancez D6 fois sur ce tableau. Relancez tout résultat "Mort", "Capturé", ainsi que tout nouveau résultat "Blessures Multiples".	<b>56 RANCUNE</b> Le guerrier se rétablit complètement, mais est mentalement traumatisé par l'expérience. Il <i>hait</i> dorénavant les personnes suivantes (lancez 1D6) :
<b>22 BLESSURE À LA JAMBE</b> La jambe du guerrier est brisée. Il subit dorénavant une pénalité de -1 à sa caractéristique Mouvement.	<b>D6 Résultat</b> 1-3 Le héros qui a causé la blessure. S'il s'agissait d'un homme de main, il hait le chef de la bande ennemie à la place. 4 Le chef de la bande qui a causé la blessure. 5 La bande tout entière qui est responsable de sa blessure. 6 Toutes les bandes du même type.
<b>23 BLESSURE AU BRAS</b> Lancez 1D6 : 1 = Blessure majeure. Le bras doit être amputé et le guerrier ne peut dorénavant utiliser que des armes à une main. 2-6 = Blessure légère. Le guerrier ne participera pas à la prochaine bataille.	<b>61 CAPTURE</b> Le guerrier reprend conscience et se rend compte qu'il a été capturé par l'autre bande. Il peut être échangé contre une rançon fixée par ses ravisseurs ou contre l'un des leurs qui a été capturé. Les captifs peuvent être vendus comme esclaves pour un prix de D6x5 CO. Les morts vivants peuvent tuer leur captif pour gagner un zombie supplémentaire. Les possédés peuvent sacrifier le prisonnier. Leur chef gagne alors +1 point d'expérience. Les captifs qui sont échangés ou revendus gardent la totalité de leurs armes, armures et équipement ; s'ils sont vendus, tués ou transformés en zombies, tout leur matériel est gardé par les ravisseurs.
<b>24 FOLIE</b> Lancez 1D6. Sur un 1-3 le guerrier devient <i>stupide</i> ; sur un 4-6 le guerrier devient <i>frénétique</i> . Ces effets sont permanents (voir le chapitre Psychologie).	<b>62-63 ENDURCI</b> Le guerrier survit et devient insensible aux horreurs de Mordheim. Il est dorénavant immunisé à la <i>peur</i> .
<b>25 JAMBE ECRASEE</b> Lancez 1D6 : 1 = Le guerrier ne peut dorénavant plus courir mais est tout de même capable de charger. 2-6 = Le guerrier rate la prochaine bataille.	<b>64 HORRIBLES BALAFRES</b> Le guerrier cause dorénavant la <i>peur</i> .
<b>26 BLESSURE AU TORS</b> Le guerrier est gravement touché au torse. Il finit par guérir mais reste très affaibli et son Endurance est définitivement réduite de -1.	<b>65 VENDU AUX ARENES</b> Le guerrier se réveille dans les célèbres arènes du Bourg des Coupe-gorge et doit se battre contre un gladiateur. Voir le chapitre des Francs-tireurs pour les règles complètes des gladiateurs. Lancez pour savoir qui charge, et résolvez le combat normalement. Si le guerrier perd, lancez pour savoir s'il est mort ou blessé (sur un jet de 11 à 35 sur 1D66). S'il n'est pas mort, il est jeté hors des arènes sans son armure ni ses armes et peut ensuite rejoindre sa bande. Si le guerrier parvient à vaincre le gladiateur, il gagne 50 couronnes d'or et +2 points d'expérience. Il est ensuite libre de rejoindre sa bande avec ses armes et tout son équipement.
<b>31 ŒIL CREVÉ</b> Le guerrier survit mais perd un œil. Déterminez aléatoirement lequel. Sa Capacité de Tir est définitivement réduite de -1. Si le guerrier se fait par la suite crever l'œil restant, il doit quitter la bande.	<b>66 SURVIE MIRACULEUSE</b> Le guerrier parvient à survivre et à rejoindre sa bande. Il gagne +1 point d'expérience.
<b>32 VIEILLE BLESSURE</b> Le guerrier survit, mais sa vieille blessure l'empêchera de se battre si vous obtenez un 1 sur 1D6 au début d'une bataille. Lancez au début de chaque partie à partir de maintenant.	
<b>33 TRAUMATISME NERVEUX</b> Le système nerveux du guerrier a été touché. Il perd définitivement -1 en Initiative.	
<b>34 BLESSURE À LA MAIN</b> La main du guerrier est très abîmée. Sa Capacité de Combat est définitivement réduite de -1.	
<b>35 BLESSURE PROFONDE</b> Le guerrier a subi une blessure très grave et doit passer les D3 prochaines parties à se soigner. Il ne peut rien faire du tout pendant ce temps.	
<b>36 DÉPOUILLÉ</b> Le guerrier parvient à s'échapper mais toutes ses armes, armure et équipement sont perdus.	

L'expérience :

Au niveau de l'expérience, les unités gagnent un point d'expérience si elles ne sont pas rayées de la liste à la fin de la partie et le chef bonus de un d'expérience si sa bande est celle victorieuse. D'autres points supplémentaires peuvent être accordés en fonction du scénario joué. Lorsque l'unité a assez d'expérience et qu'un point d'expérience amène l'unité à passer un niveau, le tableau utilisé sera le suivant, en cas d'un gain de compétence, reportez vous à la page 106-107 du livre des règle :

### Héros

- 2D6 **Résultat**
- 2-5 **Compétence.** Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place. Voir le chapitre *Magie*.
- 6 **Augmentation de caractéristique.** Lancez 1D6 : 1-3 = +1 F; 4-6 = +1 A.
- 7 **Augmentation de caractéristique.** Choisissez +1 CC ou +1 CT.
- 8 **Augmentation de caractéristique.** Lancez 1D6 : 1-3 = +1 Initiative; 4-6 = +1 Commandement.
- 9 **Augmentation de caractéristique.** Lancez 1D6 : 1-3 = +1 PV; 4-6 = +1 E.
- 10-12 **Compétence.** Choisissez une liste de compétences disponible au héros et faites-y un choix. Si c'est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.

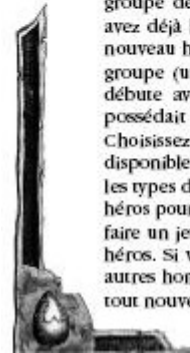


### Gommes de main

Les caractéristiques des hommes de main n'augmentent jamais au-delà de +1 point. Relancez si le résultat indique l'accroissement d'une caractéristique qui a déjà été augmentée (ou est déjà au maximum). Les guerriers d'un même groupe gagnent tous la même progression.

- 2D6 **Résultat**
- 2-4 **Progression.** +1 Initiative.
- 5 **Progression.** +1 Force.
- 6-7 **Progression.** Choisissez +1 CT ou +1 CC.
- 8 **Progression.** +1 Attaque.
- 9 **Progression.** +1 Commandement.

10-12 Ce gars est doué. L'une des figurines du groupe devient un héros. Relancez si vous avez déjà le nombre maximum de héros. Le nouveau héros reste du même type que son groupe (une goule reste une goule, etc.) et débute avec l'expérience et le profil qu'il possédait en tant qu'homme de main. Choisissez deux tableaux de compétences disponibles aux héros de votre bande. Ce sont les types de compétences que votre nouveau héros pourra acquérir. Il peut immédiatement faire un jet sur le tableau de progression des héros. Si vous devez encore lancer pour les autres hommes de main du groupe, ignorez tout nouveau résultat de 10-12.



Le scénario est choisi grâce à 2D6 lancé par le joueur dont la valeur de bande est la plus faible. Dans le cas où il y aurait un attaquant et un défenseur, ce joueur choisit d'être l'un ou l'autre. Vous construisez ensuite la table en fonction de ce que dictera le scénario. (Les scénarios sont de la p.110 à 117 du livre)

La pierre magique :

Au niveau des revenus, vous devez lancer 1D6 par héros ayant survécu à la bataille. Vous devez aussi rajouter tout équipement ou compétence qui permet d'en jeter plus. Vous devez néanmoins sélectionné un maximum de 6 dés. Lancez les dés et ajoutez leur somme, vous tombez sur le

Nombre de guerriers de la bande						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8+	155	140	130	120	110	100

tableau suivant. Notez le nombre pierres magiques sur votre feuille de bande.

### QUANTITE DE PIERRE MAGIQUE TROUVÉE

Résultat des dés	Fragments trouvés
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

*Exemple : La bande des Épées à Louer, des Reiklanders, vient juste de gagner une bataille. Trois de ses héros y ont survécu et la bande a découvert l'Entrée des Catacombes lors d'une partie précédente. Elle a donc la possibilité de jeter quatre dés et d'en relancer un. Le joueur obtient 5, 5, 1 et 3. Il choisit alors de relancer l'un des dés (le 1) qui donne cette fois un 4. La bande comporte également un éclaireur dfa, qui l'autorise à modifier l'un des jets de dés de +1/-1. Le 4 est ainsi modifié en 5, pour obtenir un résultat final de 5, 5, 5 et 3. Ceci signifie que la bande a trouvé quatre fragments de pierre magique (5+5+5+3=18 ce qui équivaut à quatre fragments selon le tableau ci-dessus) et le triple 5 donne le résultat "Marché couvert" sur le Tableau d'exploration.*

Si des dés sont identiques, cela vous permet de faire des jets supplémentaires car vous avez trouvé en même temps des lieux spéciaux de Mordheim (p.119 à 124) A ce moment, les pierres magiques peuvent être vendues suivant le tableau suivant :  
Pour terminer, vous devez faire la phase de commerce où l'équipement peut-être acheté, des nouvelles unités peuvent être recrutées et des francs tireurs engagés.

Le commerce et le recrutement :

Pour acheter une nouvelle unité à un régiment, vous devez jeter deux dés. La somme des résultats indiquent l'expérience disponible pour la création d'unité. Exemple, vos archers ont trois d'expérience, vous avez une somme de dés de six, vous pouvez donc acheter au maximum deux archers. Vous devez payer le prix de l'unité, de son équipement et de deux pièces d'or pour chaque point d'expérience du régiment.

Pour acheter un nouvel équipement, chaque joueur doit se reporter au tableau de la page 130. Là, il sera indiqué si l'objet est commun (il suffit de payer sa valeur) ou s'il est rare. Chaque héros aura le droit à un jet de dés pour savoir s'il trouve un objet rare par phase de commerce. Si un héros rate, vous devrez attendre la fin de la prochaine partie. La rareté d'un objet est indiquée par un chiffre disponibilité. Le héros doit jeter 2D6 et faire un résultat supérieur ou égal à cette disponibilité.

Les Francs tireurs :

Les francs tireurs sont des unités spéciales (ogres, gladiateurs, mages) qui peuvent être recrutés moyennant une certaine somme d'embauche puis d'un salaire donné à chaque fin de partie. Dans le cas où vous ne pourriez pas le payer, il partira en prenant toutes ses affaires. Ils sont comme les hommes de main en cas de mise hors de combat.

Inxi



**Mordheim**