

Modifications des règles de Mordheim

Modifications diverses

Grimper : pour plus de jouabilité, je propose qu'il ne soit plus nécessaire d'être au pied d'un mur lors de sa phase de mouvement pour tenter de l'escalader. On peut se trouver à 2 pouces ou plus, du moment que l'on dispose d'assez de points de mouvement (ne pas oublier qu'on ne peut pas courir lors de l'ascension) Si le jet d'escalade est raté la cible retombe au pied du mur et son mouvement s'achève. Cependant, si elle retente la grimpe le tour suivant, son jet se fera à +1 (cumulatif pour chaque échec)

Il est possible de déclarer une charge même si une partie du mouvement implique de l'escalade, mais il faut tout de même réussir son test d'initiative et ne pas oublier de calculer la distance de grimpe à mouvement normal (sauf pour les personnages qui ont la compétence grimpeur)

Rééquilibrage des armes

La moitié des armes disponibles à Mordheim n'est tout bonnement presque pas voir jamais utilisé par les joueurs car elles ne sont pas compétitives, ce qui est dommage car on se retrouve avec des bandes toutes équipées de la même sorte (deux masses, épée masse..) alors qu'on pourra avoir sur la tables des figouzes équipées de hache, de lance, de Morgenstern, hallebarde...

Voici quelques propositions de modif que nous allons tester lors de la campagne à venir. Le but est de rééquilibrer un peu tout cela en prenant bien garde de ne pas tomber dans le travers inverse (rendre les armes jusque-là délaissées trop avantageuse) donc les modifs seront les plus légères possibles, sans toucher au prix de base.

La hache : pour un prix de 5 couronnes elle ne souffre pas la comparaison avec la masse, moins chère et plus avantageuse. Je propose donc la modif suivante :

Impact : le taillant de la hache peut être dévastateur si le coup est bien porté ; pour représenter cela, lorsque vous touchez votre adversaire sur un 6 , ajoutez +1 au résultat de votre jet pour blesser

La Morgenstern : 15c pour obtenir une arme n'offrant qu'un bonus de +1 en force au détriment d'une attaque (impossibilité de manier une arme dans la seconde main) et encore, si la mêlée s'éternise au-delà d'un tour le bonus disparaît . je propose donc la modif suivante :

Les compétences gladiateurs ou maître d'arme, en plus des avantages qu'elles offrent déjà, vous permettent de manier la Morgenstern avec une arme supplémentaire dans la main gauche.

La lance : impossibilité d'utiliser une seconde arme, ce qui est très handicapant, elle vaut relativement cher, et tout ça pour un avantage qui n'en est pas un si votre initiative est inférieure à 4 ; avec un bouclier pourquoi pas mais même dans ce cas de figure pour le même prix vous préférerez une épée avec la dague gratuite histoire d'avoir la parade et une seconde attaque. Je propose donc la modif suivante :

Frappe en premier : le lancier frappe en premier, même lorsqu'il est chargé (retour à la V1)

La compétence bagarre : une compétence de type combat qui permet à votre héros de porter des attaques contondantes avec un objet tenu en main autre qu'une arme (bouclier, rondache, crosse de pistolet) comme ces objets peuvent faire mal mais ne sont pas optimisés pour blesser, ils offrent une sauvegarde de 6+ à l'adversaire.

Cette compétence redonnera plus d'intérêt au bouclier et à la rondache, mais également à la lance et à la morgenstern . Comme il s'agit d'une compétence, cette utilisation avantageuse du bouclier ne concernera qu'un nombre limité de figurines.

Fronde : pour un prix dérisoire cette arme offre trop d'avantages. Après avoir parcouru les nombreux postes du fofo, on va tenter cette modif qui a déjà été proposée :

La fronde offre une sauvegarde de 6+ à l'adversaire (comme une dague)

Les armes à poudre noire : souvent délaissées car chères et rarement amorties. On leur préfère d'autres armes de distance qui ont une fréquence de tir et une portée supérieure pour moins chère ; tout comme la hache, l'avantage de mieux traverser les armures est plus qu'anecdotique.

Pour récompenser les courageux osant claquer une fortune dans des armes à poudre noires, je propose la modif suivante :

Blessure par Balle : une balle pénètre profondément dans la chair. Seul les plus vigoureux peuvent continuer à combattre après avoir essuyé de telles blessures. Si vous blessez avec une arme à poudre noire, utilisez la résolution suivante : 1-à terre 2-3 sonné 4-5-6 hors de combat (ce qui équivaut, si vous préférez, à un +1 sur votre jet de résolution)

L'arquebuse : voilà bien une arme que l'on ne retrouve à mordheim nul par ailleurs que sur le papier ; elle coûte 10c de plus que l'arbalète et lui est en tout point ou presque inférieur. Je propose les modifications suivantes :

Gros calibre : le calibre de l'arquebuse est bien supérieur à celui des pistolets et ses blessures sont rarement superficielles. Pour représenter cela, vous pouvez relancer votre jet pour blesser en cas d'échec.

Même si l'arquebuse devient de ce fait un peu plus avantageuse, son prix prohibitif et l'impossibilité de l'offrir à un héros sans une compétence préalable continueront à la rendre marginale sur le champ de bataille. On peut également étendre la règle « gros calibre » au long fusil d'ochland

Rééquilibrage des bandes :

Marienburgers : autant sur un one shot la bande peut valoir le coup, (et encore) autant sur une campagne l'avantage des cent couronnes au départ est devenu inexistant passé quelques parties. En effet, les 100 couronnes de bonus à la création de la bande sont à comparer aux +1 en force des héros midenheimers et au bonus de +1 des tireurs reiklanders. Mais... passé la première bataille, ces bonus sont toujours d'actualité chez les midenheimers et les reiklanders ; ils peuvent continuer de racheter la troupe avec leurs bonus en vigueur alors que les marienburgers n'ont que leurs yeux pour pleurer et payent les héros et les hommes de mains au prix fort sans les bonus. Plus la campagne est longue, plus cet écart est criant.

Ma proposition : après chaque partie la bande reçoit 2d6+3 couronnes de rente envoyée par la confrérie des marchands.

Les répurgateurs : la limitation à 12 membres dans la bande a pour effet de laisser les séides sur le banc de touche : on prend le max de héros (5) le max de chiens pas cher et efficace (5) et comme il reste deux places, on prend des flagellants. Et quand les chiens meurent et qu'on a les moyens on remplace par des flagellants petit à petit.

Ma proposition : la bande passe à 15 membres comme tout le monde. Avec 5 héros et 5 chiens max, vu le prix élevé des flagellants, ça laisse de la place pour les séides.

Averlanders : voilà une bande qui pourrait être intéressante à jouer pour recycler de vieilles figurines de battle genre les joueurs d'épées et qui en plus s'inscrit dans la logique des autres bandes de mercenaires. Ils ont plus de légitimité à arpenter les ruelles de mordheim que des moines de Cathay ou des hommes lézards. Par contre ils n'ont ni le +1 en force des midleheimer ni le +1 des reiklanders et les héros qui sortent du lot, les bergjaegers, coûtent le prix d'un champion (35 couronnes) mais sont bien inférieures. Non, un 4 en cc ça ne vaut pas 4 en cc ; les armes de corps à corps sont très restreintes et la compétence piège nécessite de passer un tour sans rien faire pour le poser, et en plus votre adversaire sait où vous les mettez. Donc à part dans des cas très spécifiques (genre défense du butin) cette compétence sera inutile.

De plus, tu te retrouves tout de même avec trois héros sur 5 qui ont 2 en cc, pour ceux que tu prends un ou deux halving en homme de main il faut que ton capitaine et ton sergent soient

sévèrement burnés ; n'oublions pas que les mercenaires c'est du 3 en force et en endurance pour un prix assez élevé

Ma proposition : les bergjaegers partent en plus avec une compétence de tir gratuite (au choix)

Compétence spéciale averlander : joueur d'épée. Les averlanders sont passé maître dans le maniement de la flamberge, une redoutable épée à deux mains aussi grande qu'un homme, qu'ils font tourner au dessus de leur tête avec l'habileté d'un bretteur. Un averlander doté de cette compétence utilise son épée avec une telle aisance qu'en terme de jeu, il aura la compétence « homme fort » (exit le malus de frappe en dernier) et pourra également effectuer des parades avec son arme.

Ajout d'une nouvelle catégorie d'homme de main dans la liste de bande, le joueur d'épée

Joueur d'épée : coût et carac similaires au bretteur, mais la compétence « joueur d'épée » vient remplacer la compétence « bretteur » si vous les équipez d'épée à deux mains.

Ils ne viendront pas vraiment concurrencer les gardes des montagnes qui, pour un cout de 5 couronnes de moins, pourront être équipés d'autres armes.

Les kislevites : tout comme les averlanders, il y a une cohérence géographique à voir une bande de kislevite arpenter les rue de Mordheim. Mais là encore, les règles spéciales proposent des bonus pourris pour un prix exorbitant (vodka, collier de griffes d'ours) tout comme l'héritage familial à moitié prix pour le capitaine... bof... à comparer avec les autres bandes de mercenaire qui ont les mêmes caracs et des bonus de bandes bien meilleurs ils sont très désavantagés.

Ma proposition : l'héritage familial pour le capitaine est une armure lourde, et elle est offerte en début de campagne. (ce qui, je le maintiens, reste bien en deçà comme bonus des +1 en force pour tous les héros midenheimers) si le capitaine est dépouillé de son armure, il essuie un malus de -1 en commandement jusqu'à ce qu'il lave ce déshonneur en récupérant son armure ou en la remplaçant.

L'esaul, qui est un vétéran aguerri, possède dès la création une compétence de combat au choix du joueur, offerte.

La vodka coute 20+2d6 couronnes et on oublie la contrepartie sur l'initiative

Le collier en griffe d'ours passe également à 5d6 couronnes (et c'est encore cher pour ce qu'il apporte)

Les cosaques gagnent un +1 en initiative (pour justifier un peu plus leur cout de 30 couronnes)

Les skavens : des héros et des hommes de mains très avantageux à bas prix .comparez les caracs du champion et du skaven noir, qui sont au même prix, ainsi que le coureur nocturne et la recrue. Pour ce qui est des hommes de mains c'est encore plus flagrant en mettant cote à cote le vermineux et le seide (20couronnes chacun) . ce qui fait mal également : la possibilité de monter la bande jusqu'à 20

figs. A 20c le vermineux et 15c le rat géant, la bande est au taquet au bout de deux scénars (vu les jets de fouilles qu'on fait avec 6 héros ça ramène de l'artiche !) ça passe le test de dérouté à 5 figs, ce qui atténue le seul point faible de la bande, à savoir le risque de dérouté plus facile à cause du commandement.

Rats géants : bien que ce soient des animaux, je propose qu'ils aient le droit d'escalader et d'utiliser les échelles. Géants certes, mais ce sont des rats tout de même.

Je ne propose pas d'autre modif pour le moment, j'attends de voir ce que donne la nouvelle règle de fronde sur cette bande.

Les peaux vertes : la règle d'animosité est certes très amusante, c'est même ce qui fait tout le charme de cette bande, mais il faut reconnaître qu'elle ralentit considérablement le jeu. Ma proposition :

Ignorez cette règle une fois que s'est engagé le premier corps à corps. Les choses sérieuses commencent et le caractère belliqueux des orques s'orientent en ligne droite vers l'adversaire désigné

Ou bien : C'EST MOI QUI COMANDE ! Tant qu'un chef ou un kosto se trouve à moins de 6 pouces de votre figurine, celle-ci peut ignorer la règle d'animosité.

L'inconvénient de ces règles maisons est qu'elle enlève une part du fun et de l'aléatoire et qu'elle rend les orques plus avantageux car le cout de leur bande tient normalement compte de cette règle.