

| | |
|--|----|
| Le choix des armes (Troisième partie) | 41 |
| Un deuxième tirage pour le livre de base | 43 |
| En route pour la V2 | 44 |

Le choix des armes (Troisième partie)

Les Pillards kobolds

Jean DE LUCA

La faction

Sur le papier, les Pillards kobolds sont de loin la faction la plus faible du jeu. Que ce soit en raison de leur Force native de 2 – qui leur pose des difficultés à concrétiser des blessures –, de leur faible commandement – qui les fait fuir rapidement – ou du caractère aléatoire de la Salamandre, les Pillards kobolds ont tout pour être la pire des factions. Cependant, en cherchant bien dans les règles du jeu, en forçant l’adversaire à s’adapter au « gameplay kobold » et en employant quelques tactiques d’encerclement combinées à un assaut de masse, les Pillards kobolds sont devenus de loin ma faction préférée du jeu. Pour pouvoir expliquer qu’elle est ma bande favorite de Pillards kobolds et surtout pourquoi elle est si redoutée, je dois d’abord aborder quelques aspects uniques à cette bande.

1. Le mouvement 5

Toutes les figurines d’infanterie des Pillards kobold possèdent un mouvement 5. À première vue, cela semble anodin, cependant c’est cette caractéristique qui rend la faction jouable et qui compense tous ses défauts. Le mouvement 5 est critique, car il permet non seulement de gagner 2ps de mouvement à chaque tour sur l’adversaire – en partant de l’hypothèse que les figurines de ce dernier ont au mieux un mouvement de 4ps et en considérant que les figurines de chacun des joueurs peuvent courir à chaque tour –, mais surtout de le maintenir à distance tout en le menaçant de charger, punissant toute erreur de placement. Je sais que jusque-là j’ai enfoncé des portes ouvertes, mais ce qu’il faut retenir, c’est que le joueur kobold va généralement pouvoir dicter le tempo de la partie, et va avoir plus de figurines au *point critique*¹ qui définira le gagnant de la rencontre.

2. Le Sherif et le draco serpent

Le Sherif est la seule figurine qui tape correctement dans la bande, bien qu’il soit, sur le papier, bien inférieur aux autres chefs de bande. Cependant, le Draco-serpent dont il peut s’équiper en fait une pièce de choix pour menacer un flanc et ensuite se repositionner au centre du champ de bataille à l’instant critique, mettant quelques figurines adverses dans le vent lors des quelques tours qui permettent de gagner la rencontre. Bref, encore un élément qui permet au Pillards kobolds de dicter le tempo de la partie.



Sherif à pied

3. Dextérité 5

Bon, on ne va pas se mentir, c’est la caractéristique qui est un peu la cerise sur le gâteau de la bande. Non seulement, grâce à son mouvement, c’est le joueur kobold qui frappera en premier lors du choc initial, mais en plus il frappera de nouveau en premier lors de tous les tours subséquents grâce à cette magnifique Dextérité de 5. C’est cette caractéristique liée au Mouvement de 5 qui fait que la bande fonctionne aussi bien, et qui explique que toutes les tentatives de la reproduire dans d’autres factions avec, au hasard, des Miliciens, finit souvent en un échec retentissant.

La liste et son fonctionnement

1. Beaucoup kobold = Beaucoup taper

Réflexion simple mais efficace, le Pillard kobold de base a le ratio Thaler / attaque le plus bas du jeu, et donc le plus rentable (10,5 Th / A). À partir de cette information, le raisonnement est simple, il faut équiper ces magnifiques Pillards de deux armes à critique contondant pour maximiser le nombre d'attaques par figurine. Le critique contondant est extrêmement important, car il permet de pallier la Force de 2 des Pillards en garantissant l'étourdissement de la cible, et donc l'exécution automatique plutôt que par un jet pour blesser (qui sera bien souvent sur 5+). De plus les Pillards sont dans un seul groupe d'hommes de main, ce qui garantit une progression d'Xp à chaque affrontement. Enfin, il y a quand même 18 figurines sur le champ de bataille, ce qui veut dire que les Pillards kobolds ont non seulement l'avantage numérique, mais surtout qu'il faut qu'il perde au moins 5 figurines avant de commencer à tester sa déroute. Cette perspective, liée au fait que les figurines ne coûtent rien et ont un *output* de dégât très élevé, terrifie assez souvent les joueurs adverses, et permet de jouer de manière extrêmement agressive et violente. En tant que personne qui n'est pas du tout dans l'excès², je me permets de considérer que toutes mes figurines sont remplaçables, et j'agresse mon adversaire dès qu'il commet une erreur, en sachant que chaque mort que je subis aura bien moins de valeur que celles infligées en échange.



Shamane

2. Tactique simple mais efficace

Ma tactique de jeu en tant que Kobold est extrêmement simple : Dans 90% des cas, je laisse mon adversaire se déployer en premier, et je me déploie en conséquence. C'est-à-dire : je vais me mettre en

face de son contingent principal avec une douzaine de figurines et le Shamane, puis je vais placer le reste dont le Sherif de manière à menacer le flanc le plus dégarni, histoire de décourager l'adversaire de passer.

Lors du premier tour, j'avance avec tout le monde pour menacer l'objectif central et le pion de retraite le plus proche. Au second tour, je ramène les figurines du flanc vers la zone de tension, j'avance mon bloc central à portée de charge, mais hors de la portée de charge adverse, et j'envoie les 2 Aspirants en tant qu'appâts (des figurines sacrifiées volontairement pour forcer l'adversaire à s'exposer à un placement défavorable).



Aspirant

À cet instant, il y a trois possibilités entre les mains de l'adversaire : charger les appâts, tenter une percée vers le pion de retraite ou créer un bloc défensif.

Bien entendu, le résultat de ces options variera selon les placements et les scénarios, mais charger ou tenter une percée sera presque toujours une option catastrophique. À part pour l'Ancienne garde de Rakhmar, avoir sa formation qui se désagrège contre un Kobold est exactement ce que je veux voir. Cela permet de compléter l'encerclement, et de forcer chaque figurine adverse à combattre en 1vs2 dans le meilleur des cas. Lorsque la boucherie commence, je sais qu'avec cette liste j'aurais forcément l'avantage aux dégâts, c'est pourquoi je cible prioritairement les figurines les plus chères à remplacer, car je n'aurais souvent pas le temps d'exterminer l'entièreté de la bande adverse avant qu'il ne déclare la déroute volontaire pour limiter la casse.

La troisième option, et celle que je préconise, c'est de jouer extrêmement défensif, de créer une sorte de carré défensif au fond de la table, en sacrifiant des figurines de basse qualité pour forcer le vil et belliqueux joueur kobold à se mettre lui dans une situation défavorable s'il veut venir chercher vos figurines ayant une vraie valeur.

Ma bande compétitive de Pillards kobolds

| Unité | Equipement | Thl |
|--|---|------------|
| 1 Shérif | Hache de pierre, Hache de pierre, Draco-serpent | 106 |
| 1 Shamane | – | 50 |
| 1 Aspirant | Hache de pierre | 23 |
| 1 Aspirant | Hache de pierre | 23 |
| 14 Pillards | Hache de pierre, Hache de pierre | 294 |
| 18 figurines | ← Totaux → | 496 |
| Valeur de bande : 118 – Magot : 4 Thl | | |
| Test de déroute : dès 5 figurines mises <i>hors de combat</i> | | |

En résumé : Encerclement, pression psychologique, tendre des pièges, et frapper avec toute la bande d'un coup, alors que les troupes adverses sont dispersées.

Ensuite ?

Pour compléter la bande, je recommande fortement d'équiper dès que possible les deux Aspirants d'une Hallebarde pour rendre les matchups Rokov 100% kobold sided. Ensuite, je préconise de soit passer à 17 figurines dans le groupe de Pillards pour franchir le prochain seuil de déroute, de recruter un nouveau groupe de 2 Pillards et de les équiper d'Arc court et de Poix inflammable (pour 2 tirs effectué avec une Précison de 3 et une Force de 4, qui font relativement peur), soit de transformer le Shérif en Capitaine de Rokov en l'équipant

d'une Armure légère, d'un Bouclier, d'un Caparaçon, d'une Epée et/ou d'une Lance de cavalerie pour les plus mesquins (idéalement Epée avec la compétence Escrimeur chevronné qui permet de relancer les jets de touche ratés au corps à corps). Enfin, il serait avisé d'avoir toujours au moins un tonneau de Rakhmar triple en stock, au cas où la bande tomberait sur une bande de l'Ancienne garde effrayante (effrayante dans tous les sens du terme. Oui on a beaucoup d'humour chez les Kobolds).

¹ Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, in : Siligenzeitung 2025/5, p. 20.

² Note des éditeurs : ces propos ne reflètent que l'opinion de leur auteur, dont nous nous désolidarisons complètement !

Un deuxième tirage pour le livre de base

Pascal MARTIN

Voilà bientôt deux ans que *Rakhmar, un jeu d'escarmouches médiéval-fantastique* a été publié. Depuis sa sortie, ce livre a subi un certain nombre de modifications de fond, rassemblées dans le JEE. Mais fatallement, trop enthousiastes et pressés que nous étions de sortir ce livre sur lequel nous travaillions à l'époque de puis plus de trois ans, de trop nombreuses coquilles avaient également échappé à notre vigilance.

Après deux ans de loyaux services, ce livre méritait donc un deuxième tirage, destiné préci-

sément à corriger ces coquilles désagréables, sans en revanche qu'il ne soit touché au fond du propos ni aux règles en tant que telles, l'amendement de ces dernières continuant ainsi à être exclusivement régi par le JEE.

Ce deuxième tirage, qui n'existe qu'en couverture rigide, peut-être commandé dès maintenant sur notre site Internet ou auprès de nos boutiques partenaires. Il constitue un « toilettage » nécessaire du livre de base en attendant la sortie de la future V2. Si, si, vous avez bien lu, tournez la page !

En route pour la v.2 !

Loïc LÉVÈQUE

Il y a quelques temps, nous annoncions la sortie de la première extension de *Rakhmar*¹. *La Tentation de la Pâlebrume* nous a permis d'apprendre énormément et de faire progresser l'aspect visuel du livre vers un nouveau standard, tout en enrichissant l'univers du jeu. Se pose donc naturellement la question de la suite. D'autres extensions existent déjà sous forme d'ébauches : il y a clairement de la place dans les Amertumes pour de nouvelles intrigues et de nouvelles factions et il y a un vide en forme d'océan, au Nord, qui pourrait être le prétexte à de nouvelles menaces pour les Baronnies orphelines. Ou alors, nous pourrions décider que certaines des améliorations de *La Tentation de la Pâlebrume* méritent d'être reprises dans le livre de base. Et par la même occasion, pourquoi ne pas nettoyer le système de jeu et l'améliorer là où il peut l'être ? Ainsi est né le projet auquel nous allons nous consacrer désormais : la version 2 de *Rakhmar*.

Un point sur l'univers

L'extension fait avancer l'histoire du monde de *Rakhmar* qui, dans le livre de base, se trouve dans une sorte de *statu quo* qui permettait aux factions de se concentrer sur l'exploration de la Cité au-delà des mondes. Avec le nouveau système de campagnes, le jeu s'étend à l'ensemble de la région et implique de nouvelles factions aux objectifs propres et qui interagissent entre elles, non plus uniquement dans *Rakhmar*, mais un peu partout ailleurs et notamment autour du Lac Rokov.

La version 2 du jeu prendra la suite des événements du Complot du Banneret Roi ainsi que de l'émergence du Fléau de Torvebois. Les Baronnies orphelines vont évoluer, entraînant également une évolution des bandes, avec pour objectif de retrouver un *statu quo* permettant aux joueurs de se concentrer sur l'exploration de *Rakhmar*. Évidemment, il est d'ores et déjà prévu pour la suite de faire imploser ce nouvel équilibre avec de nouvelles intrigues... Mais en attendant, le monde de *Rakhmar* pourra se recentrer sur l'essentiel : le pillage de la Cité au-delà des mondes.

Les règles

Du point de vue des règles, *Rakhmar* v.2 ne sera pas un bouleversement. Il n'est pas question de

modifier le moteur de jeu en profondeur, mais bel et bien de le consolider (avec les ajouts du JEE et de l'extension) et de le simplifier là où c'est encore nécessaire. La généralisation de la mécanique des mot-clés, par exemple, est l'un des points fondamentaux dans cette perspective, au même titre que le retrait de petites règles superflues que même les créateurs du jeu oublient souvent d'appliquer. A ce stade, nous ne pouvons pas vous donner plus d'informations sur ces évolutions, mais n'ayez crainte : *Rakhmar* v.2 sera une véritable nouvelle version du jeu et pas une simple mise à jour. Bien entendu, nous vous tiendrons informés de l'avancée du projet dans ces colonnes.

Et en attendant ?

En attendant, *Rakhmar* se montre ! En effet, cette année encore², nous aurons le plaisir d'être présents au Château de Chillon, à l'occasion de la deuxième édition du festival Médiéval fantastique qui aura lieu en ses murs le samedi 21 mars 2026.



La folle ambiance de Chillon 2025

Comme l'année dernière (voir la photo souvenir ci-dessus !), quatre membres de la *team Rakhmar* y tiendront deux tables de démonstration et seront à votre disposition pour vous faire découvrir le jeu et son extension. Et pour cet événement, nous envisageons même de préparer un scénario en adéquation avec le thème de la soirée : l'univers mythique du roi Arthur et de la Table ronde. Si vous lisez ces lignes, n'hésitez pas à passer nous dire bonjour !

¹ Pascal MARTIN, *L'extension de Rakhmar est là !*, in : Siligenzeitung 2025/7, p. 29 s.

² Pascal MARTIN, *Rakhmar au Château de Chillon*, in : Siligenzeitung 2025/6, p. 28.