

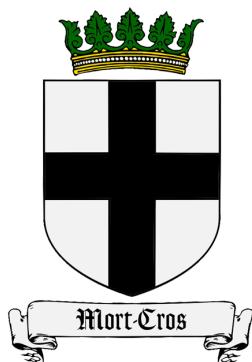
Le choix des armes (Quatrième partie).....	45
--	----

Le choix des armes (Quatrième partie)

Mort-Cros

Pascal MARTIN

Pour ce nouveau choix des armes, nous allons faire escale sur l'inquiétante île de Mort-Cros. Les bandes issues de cette région du monde de *Rakhmar* utilisent des mécanismes originaux, qu'elles ne partagent avec aucune autre bande. Après avoir analysé ces mécanismes sous un angle compétitif, nous allons arrêter une liste de bande solide.



Calgon trois en un !

La particularité des bandes de Mort-Cros est qu'elles peuvent être jouées sous trois formes totalement différentes :

- **Mort-Cros** (au sens étroit) : sous cette forme, le recruteur renonce à puiser dans les figurines issues de l'un des détachements de la bande ;
- **Sath** : sous cette forme, le recruteur puise dans les figurines de Mort-Cros ainsi que du détachement de Sath ;
- **Vilèmes** : sous cette forme, le recruteur puise dans les figurines de Mort-Cros ainsi que du détachement de Vilèmes.

Notez qu'il est interdit de mélanger des figurines issues de Sath et de Vilèmes, en raison de la règle spéciale de bande *Dégoût de Vilèmes*.

1. Mort-Cros (au sens étroit)

Tout d'abord, un joueur peut décider de ne recruter que des figurines issues des « régions fréquentables » de l'île, soit essentiellement de son port, où résident le Gouverneur, la Garde lacustre et les Pêcheurs.

Cette solution est rendue possible par l'absence de limitation au recrutement des Pêcheurs de Mort-Cros. Au sujet de ces hommes de main, il convient de signaler qu'au-delà de leur proximité terminologique avec les Pêcheurs issus de la Cité du Lac, les Pêcheurs de Mort-Cros n'ont pas grand chose en commun avec ces derniers : ils ont une Endurance de 4 (cas unique pour un homme de main de type humain !), ils coûtent 5 Thl de plus que leurs homologues de la Cité du Lac, ils bénéficient de la règle spécial *Marin chevronné* et non *Avide de richesse* et enfin, en l'absence d'Armateur, il n'est pas possible d'en équiper certains gratuitement.

En plus des figurines explicitement décrites dans cette section des règles de bande, et moyennant que vous donnez à votre Gouverneur la compétence *Membre de la Confrérie*, une bande de Mort-Cros a aussi accès à l'Assassin de la Confrérie. L'Assassin est une figurine incontournable de toute bande de la Cité du Lac et elle se fera très facilement une place dans n'importe quelle bande de Mort-Cros.

Constituer une bande de Mors-Cros sans recruter d'unités de Sath ou de Vilèmes n'est probablement pas le choix stratégique le plus évident. Gardez cependant en tête que le recours à l'un ou l'autre de ces détachements implique le recrutement obligatoire d'un héros : Oracle de Sath, respectivement Guérisseur de Vilèmes, figurines qui sont à la fois fragiles et parfois difficiles à rendre performantes.

2. Sath

Un joueur peut aussi choisir de recruter tant des figurines de Mort-Cros (au sens étroit) que des figurines du détachement de Sath.

Ce détachement comprend lui-même deux types d'unités bien différentes. D'un côté, l'Oracle de Sath (choix obligatoire en cas d'utilisation de ce détachement) très avantageusement escorté de ses Adeptes, vous donne accès à la magie puissante des *Litanies du domaine de Mort-Cros*. D'un autre côté, l'Abomination de Sath est une créature monstrueuse dont le comportement, sur le champ de bataille, est dicté par la présence (ou l'absence) de l'Oracle.

i. Oracle et Adeptes de Sath

La particularité des Litanies du domaine de Mort-Cros est que leur effet et leur portée augmentent en fonction du nombre des Adeptes qui entourent l'Oracle. De plus, en raison de sa règle spéciale *Litanies de Mort-Cros*, chaque Adepte recruté augmente également de 1 le niveau de magie de l'Oracle et diminue de 1 la difficulté de tout sort qu'il lance. Pour optimiser la puissance de l'Oracle, celui-ci devra donc toujours être escorté de ses trois Adeptes réglementaires, qui ne vous coûteront d'ailleurs que le prix dérisoire de 30 Thl.



Oracle de Sath

Mais alors, quelle litanie initiale choisir ? Grâce à ses trois Adeptes, l'Oracle débutera la campagne avec un niveau de 8. Ce niveau lui permet donc de choisir, comme sort initial, n'importe quelle litanie, à l'exception de la Tempête de Mort-Cros (que nous écarterons pour cette raison).

Entre les trois litanies restantes, le choix n'est pas aisément évident car chacune peut s'avérer décisive. Le sort *Dislocation cérébrale* mérite ici une analyse plus approfondie.

A l'instar des sorts *Boule de feu* et *Flèche de glace*, *Dislocation cérébrale* a pour effet d'envoyer un projectile magique sur sa cible. Jean DE LUCA a montré que le tir (qu'il soit d'origine magique ou non) n'avait que peu de létalité dans *Rakhmar*¹.

Ces conclusions doivent être partiellement révisées en ce qui concerne cette litanie. Tout d'abord, avec trois Adeptes à proximité de l'Oracle, la difficulté du sort passe à 4 (contre 7 pour les deux sorts précédents). Ensuite, la litanie cause une touche de Force 5 (contre au mieux 4 pour les deux sorts précédents, les Arbalétriers, Arquebusiers et Pistoliers). Enfin, elle ignore les sauvegardes d'armure (au contraire des deux sorts précédents et des armes de tir conventionnelles).

En fin de compte, la probabilité de faire perdre un PV à un ennemi d'Endurance 3 grâce à la *Dislocation cérébrale* est de 91,67% (4+ sur 2D6) x 83,33% (2+ sur 1D6) = 76,39%. Bien entendu, si l'on intègre le jet de dégâts au calcul, la probabilité de mettre une figurine hors de combat grâce à cette litanie n'est que de 76,39% x 33,34% = 25,46%. Certes, cette probabilité est supérieure à ce que l'on peut généralement obtenir grâce au tir, mais il demeure difficile de construire une stratégie reposant sur la réussite fréquente de ce sort. En revanche, la *Dislocation cérébrale* est un excellent moyen de « poncer » les PV des héros et grosses créatures ennemis, avant qu'elles ne parviennent au corps à corps. Un Capitaine de Rokov équipé d'une armure lourde, d'un bouclier et d'un destrier caparaçonné – inutiles dans ce contexte – apparaît ainsi comme une cible idéale pour la *Dislocation cérébrale*.

ii. Abomination de Sath

L'Abomination de Sath est une créature monstrueuse dont les caractéristiques sont proches de celles de la Salamandre, avec cependant un malus notable de -1 en Endurance par rapport à cette dernière. Mais ce désavantage est largement compensé par son coût inférieur de 20 Thl et surtout par le fait qu'elle n'est pas stupide (à tout le moins initialement). De plus, si d'aventure votre Oracle de Sath devait quitter le champ de bataille, alors votre Abomination deviendrait véritablement terrifiante, avec six Attaques au compteur grâce à l'exhalation gagnée à cette occasion.

Certains (que je ne nommerais pas !) ont même songé à construire une bande de Sath avec comme

stratégie de faire battre l'Oracle en retraire au plus vite, afin de bénéficier dès que possible d'une Abomination déchaînée.

3. Vilèmes

Enfin, un joueur peut choisir de recruter tant des figurines de Mort-Cros (au sens étroit) que des figurines du détachement de Vilèmes.

Le détachement de Vilèmes repose intégralement sur l'exploitation de la règle spéciale *Variole de Vilèmes*. Ainsi, tant le Guérisseur (choix obligatoire en cas d'utilisation de ce détachement) que les Errants ou les Nuées de rats sont porteurs de cette maladie et sont capables de la transmettre à leurs adversaires.

En réalité, toute la stratégie d'une bande de Vilèmes repose sur la contamination des figurines ennemis qui, une fois infectées, quitteront tôt ou tard le champ de bataille.

Dans la mesure où les effets de la Variole de Vilèmes perdurent une fois la partie terminée, en faisant manquer à toutes les figurines infectées les 1D3 prochaines batailles, la force d'une bande de Vilèmes se révèle sur le long terme. Dans le cadre d'une campagne n'impliquant que deux joueurs, les figurines manquantes de l'adversaire profiteront directement au joueur de Vilèmes. Mais gardez à l'esprit que dans une campagne impliquant plus de deux joueurs, vous ne récolterez peut-être pas directement des fruits de votre travail de contamination !

Le recrutement

Pour ce choix des armes, je vais porter mon dévolu sur Sath. Ce n'est certainement pas la seule manière de faire une bande de Mort-Cros compétitive, mais c'est certainement la plus évidente.

Choisir Mort-Cros (au sens étroit) limiterait fortement mes options. Quant à Vilèmes, l'accumulation de figurines aux caractéristiques modestes demande plus de finesse stratégique que de se jeter simplement dans la masse avec une Abomination de Sath !

1. Les figurines (quasi-)obligatoires

Jouer Sath implique le recrutement obligatoire du Gouverneur de Mort-Cros (le chef de bande) et d'un Oracle de Sath.

De plus, à moins d'adopter la stratégie consistant à faire battre en retraite l'Oracle en début de partie afin de booster l'Abomination aussi vite de possible, le recrutement de trois Adeptes de Sath est automatique. Et comme je veux exploiter le potentiel des litanies, c'est ce que je décide de faire. Comme sort initial, j'opterai pour la *Dislocation cérébrale*.

2. Les figurines incontournables

Dans une deuxième étape du recrutement, je veux absolument intégrer une Abomination de Sath à ma bande. Ma stratégie consistera en effet à raboter les PV des héros ennemis à l'aide de mon Oracle, puis d'achever le travail avec l'Abomination.



Abomination de Sath

Dans l'hypothèse où l'Oracle venait à se faire charger, rappelez-vous qu'il est autorisé de lancer des sorts au corps à corps. Ainsi, même dans ce scénario défavorable, mon Oracle n'aura pas encore perdu toute chance de survie, malgré ses caractéristiques médiocres.

Maintenant, je remarque que ma bande manque encore cruellement de héros. Pour qu'une bande puisse progresser correctement, il est nécessaire qu'elle comporte au moins quelques figurines capables de gagner des compétences et de rechercher des équipements rares lors de la séquence d'après-bataille. Dans ce contexte, la seule possibilité pour une bande de Sath consiste à recruter un Lieutenant de la garde.

A ce stade, il ne me reste déjà plus que 210 Thalers dans ma bourse.



Adeptes de Sath

3. Les figurines complémentaires

Dans la mesure où j'ai déjà recruté les deux héros de Mort-Cros ainsi que le détachement de Sath au grand complet, les deux seuls options qui me restent sont les Gardes lacustres et les Pêcheurs de Mort-Cros.

Les Gardes lacustres sont relativement chers, mais ils peuvent être équipés de manière intéressante. Les Pêcheurs sont un peu moins onéreux, mais leur équipement est limité. Je décide donc de recruter 3 Pêcheurs et 2 Gardes lacustres pour compléter ma bande.

L'équipement

Comme le détachement de Sath ne propose aucune option d'équipement, les derniers choix que j'ai à faire vont concerner l'équipement de mes unités de Mort-Cros. A cette fin, je dispose encore de 75 Thalers, ce qui n'est pas beaucoup.

Avec si peu de moyens, mes figurines les plus précieuses seront protégées par un Bouclier. Le

Bouclier doit toujours être votre premier choix d'armure car pour seulement 10 Thalers, il vous autorise une sauvegarde (sous réserve d'un modificateur consécutif à la Force de votre adversaire) tout en vous donnant la possibilité de parer. Pour 20 Thalers, soit le double, l'armure légère fait beaucoup moins que ça... Mon Gouverneur, mon Lieutenant de la garde auront donc un Bouclier. Je décide d'en équiper aussi mes deux Gardes lacustres, car ce sont de bonnes figurines de corps à corps qui coûtent trop chers pour servir de chair à canon.

Plus que 35 Thalers pour armer tout ce beau monde. Commençons par ce qui est évident : des Dagues pour mes 3 Pêcheurs. Cela ne me coûte rien et j'espère pouvoir me reposer sur l'Endurance de 4 de ces braves hommes pour qu'ils survivent à la première partie.

Tout aussi évident est l'achat de 3 Morgenstern pour mon Lieutenant de la garde et ses deux acolytes. Le Morgenstern est une arme à bon « rapport qualité-prix » puisque pour seulement 8 Thalers, il offre un bonus de +1 en Force à son porteur, sans autres règles spéciales. Enfin, mon Gouverneur – qui n'a pas accès au Morgenstern – sera équipé d'une Epée. Combinée à son Bouclier, cette arme lui permettra de gagner en résilience grâce à sa parade relâchable ainsi qu'en létalité, grâce à son coup critique tranchant.

Mission accomplie, tout le monde est prêt au combat et il ne me reste qu'un seul Thaler !

¹ Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, in : Siligenzeitung 2025/5, p. 22.

Ma bande compétitive de Mort-Cros

Unité	Equipement	Thl
1 Gouverneur	Epée, Bouclier	100
1 Lieutenant de la garde	Morgenstern, Bouclier	58
2 Gardes lacustres	Morgenstern, Bouclier	96
3 Pêcheurs de Mort-Cros	Dague	75
1 Oracle de Sath	Bâton, Tunique épaisse	60
3 Adeptes de Sath	Dague, Tunique épaisse	30
1 Abomination de Sath	Griffes et crocs	80
12 figurines	← Totaux →	499
Valeur de bande : 96 – Magot : 1 Thl		
Test de déroute : dès 3 figurines mises hors de combat		