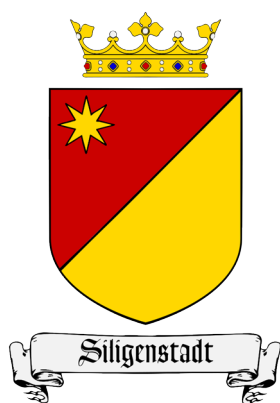


Le choix des armes (Cinquième partie) .....	49
Quelles figurines pour <i>Rakhmar</i> ? (Deuxième partie) .....	52

## Le choix des armes (Cinquième partie)

Siligenstadt

Jean DE LUCA



### Introduction

Siligenstadt est une faction extrêmement solide, avec la meilleure force de frappe du jeu. Bien que sur le papier, la faction soit inférieure à Rokov – qui joue mieux l'élite – ainsi qu'à Walfried ou aux Pillards kobolds – qui spamment les figurines à deux armes – ou encore à l'Ancienne garde de Rakhmar – qui spamme les Guerriers revenant avec parade et sauvegarde à 5+ – Siligenstadt se démarque par un élitisme intermédiaire et grâce aux hommes de main qui frappent le plus fort du jeu : les Duellistes.

Toute liste de bande se doit de tourner autour de l'aspect la rendant unique et/ou très forte, les Duellistes en l'occurrence. Pour comprendre la bande et les différentes façons de la jouer, il faut d'abord comprendre comment équiper un Duelliste, car cela influencera massivement votre façon de jouer.

### Bien équiper ses Duellistes

Un Duelliste n'est pas très compliqué à équiper. Comme il s'agit d'un homme de main onéreux, qui possède nativement deux Attaques, il faut naturellement l'équiper d'un Bouclier (et d'une Armure légère, mais seulement après quelques parties, le

temps d'avoir les fonds suffisants) et non pas d'une paire d'armes.

Maintenant la question est de savoir s'il faut l'équiper d'un Fauchon ou d'une Rapière. Comparons les avantages et les défauts de ces deux armes :

- La **Rapière** confère la règle spéciale *frappe en premier* à une figurine qui a 4 de Dextérité. Ce bonus n'est utile que si le Duelliste s'est fait charger – ce qui signifie souvent qu'il se retrouve en infériorité numérique – et si sa Dextérité est égale ou supérieure à celle de son adversaire. Ça ne fait pas trop rêver.
- Le **Fauchon**, en revanche, donne un magnifique +1 en Force. Ce +1 en Force permet d'aplatir tout ce qui a le malheur de se trouver sur le chemin d'un gang de 3 Duellistes. Le renfort de fiabilité que le +1 en Force apporte permet de *one shot* les Pillards kobolds, de démolir du chef de bande, puis les nouveaux arrivants après avoir oblitéré la cible initiale, et enfin d'appuyer le rôle de contre-charge des Duellistes.



*Duelliste équipé d'un Fauchon  
et d'un Bouclier*



Vétérans (ici équipés d'une Epée et d'un Bouclier aux couleurs de la Milice)

### Le fonctionnement de la bande

Simple et efficace, la bande doit taper, fort idéalement. Pour cela, il faut surinvestir dans nos copains Duellistes. Il faut absolument protéger les Duellistes, contrairement aux Vétérans qui peuvent être mis hors de combat sans grand danger en raison de leur compétence *Résilience*.

Cette bande peut jouer la première bataille, mais préfère attendre la deuxième, après avoir été en mesure de transférer la Hallebarde du Capitaine à l'un des Sergents et en avoir acheté une autre, le cas échéant, si le budget est là. Le plus important est cependant d'acheter au plus vite de 2 Armures légères pour le groupe de Duellistes, complétées par une troisième, transférée du Capitaine. Ces hommes de main ne se sentent vraiment pas bien sans elles. Pour garantir cette stratégie, une variante de la bande présentée ci-dessous consiste à jouer les Vétérans en double hache, afin d'économiser 15 Thalers (presque le coût d'une Armure légère, qui peut donc être achetée lors du recrutement). Cependant, j'aime moins cette variante, car les Vétérans perdent trop de résilience en étant privé de la capacité de parer.

### Le gameplay

Le gameplay de la bande est très simple et efficace. Il ne faut pas agresser, mais laisser l'adversaire s'engager et commettre une erreur. Lorsque l'erreur est commise, il faut cependant charger avec idéalement 100% de sa force de frappe et rester en un gros pack compact.

Pour forcer l'adversaire à charger, je recommande de mettre les Sergents en appât. Si l'adversaire les charge, c'est tant mieux : les Sergents ne coûtent pas grand-chose et comme ce sont des héros, ils peuvent être utilisés comme chair à canon sans gros risque de les perdre définitivement. Si l'adversaire ne les charge pas, ils vont profiter de la taille de leur socle pour charger et bloquer le plus de figurines adverses, le temps que le reste de nos troupes soit à portée de charge.

Une autre variante consiste à mettre les Vétérans en appât, et de profiter et de leur résilience et de leur doubles Attaques tranchantes pour sérieusement menacer l'adversaire. Et lorsque le combat commence vraiment, laissez les Duellistes faire leur magie, et ils vous le rendront bien (encore plus s'ils sont en Armure légère!).

### Ma bande compétitive de Siligenstadt

Unité	Equipement	Thl
1 Capitaine	Hallebarde, Epée, Armure légère	130
2 Sergents de la Milice	Dague	50
3 Duellistes	Fauchon, Bouclier	180
3 Vétérans	Epée, Hache	135
<b>9 figurines</b>	<b>← Totaux →</b>	<b>495</b>
<b>Valeur de bande : 63 – Magot : 5 Thl</b>		
<b>Test de déroute : dès 3 figurines mises hors de combat</b>		

## Continuer le développement de la bande

Pour améliorer la bande, je vais le rappeler une énième fois : Armure légère – Duelliste – Maintenant. Ensuite, avoir une Hallebarde sur chaque Sergent fait toujours transpirer Rokov, donc c'est très bien.



*Sergent de la Milice équipé  
d'une Hallebarde*

Maintenant, dans les recommandations qui vont changer le reste des parties : Il faut absolument (une fois qu'on a mis une Armure légère sur les Duellistes) parvenir à jouer le scénario *Bataille pour les gisements* afin de récupérer au moins 3 lingots d'arcanite – 6 c'est encore mieux, mais le plus important est d'en sécuriser au moins 3 – puis de s'enfuir. Une fois les 3 lingots en poche, on va serrer les dents à la dépense car on va déboursier 2 Thalers et 1 lingot par Armure légère pour les forger en arcanite. Ah, oh non, mon cœur se tord de souffrance et mon front se remplit de sueur face à cette dépense disproportionnée alors que le gang de Duellistes passe à une sauvegarde à 4+ pour le coût exorbitant de 6 Thalers pour les 3 figurines. Rappelons que le coût moyen d'un bonus de +1 de sauvegarde est d'environ 18 Thalers dans ce jeu<sup>1</sup>. Si vous avez miné 3 lingots de plus, forgez aussi leurs Fauchons pour le +1 en Dextérité qui fait énormément de bien. Le pack est désormais toujours relativement fragile, mais est devenu absolument terrifiant. Attention : n'achetez jamais d'Armure lourde à vos Duellistes. C'est beaucoup trop cher et la figurine perd trop en mobilité.

Ensuite, il faut absolument enrôler des Miliens en pagne de guerre – c'est-à-dire sans équipement – pour augmenter le seuil de déroute de la bande. Il est aussi fortement conseillé de recruter un Archiviste. Enfin, il peut être intéressant de

bien équiper le chef de bande et/ou de recruter 2 Chiens de chasse de Waldfried en qualité de Guerriers loués.

Voilà donc la bande de Siligenstadt optimisée que je propose. Je sais que je n'ai pas grandement parlé du fonctionnement de la bande en combat, et que je me suis plutôt concentré sur le recrutement initial et le développement de la bande. Mais sans ces étapes, en ratant son recrutement et en ne limitant pas ses achats d'équipement à ce qui est absolument essentiel, la bande perd énormément de sa puissance.

Dans tous les cas, amusez-vous bien et à bientôt pour une partie !

<sup>1</sup> Note des éditeurs : le coût de ce bonus est de 10 Thalers pour un Bouclier, de 20 Thalers pour une Armure légère et de 25 Thalers pour une Armure lourde. Le coût moyen du bonus de +1 de Sauvegarde est donc de  $(10 + 20 + 25) / 3 = 18,33$  Thalers.



*Retrouvez la team Rakhmar à Chillon le  
21 mars 2026 !*

## Quelles figurines pour *Rakhmar*? (Deuxième partie)

### L'impression 3D

Pascal MARTIN

Dans la première partie de cet article<sup>1</sup>, j'ai indiqué quelles étaient les trois manières de se procurer des figurines pour jouer à *Rakhmar* et présenté quelques figurines pour l'Ancienne garde de *Rakhmar*, réalisées par un sculpteur de figurines indépendant.

Dans la deuxième partie de cet article, je vais m'arrêter sur les possibilités de l'impression 3D. Ces dernières années, de nombreux services d'impression 3D sont apparus sur le marché. Qu'il s'agisse de magasins spécialisés ou de sites Internet, de nombreux acteurs proposent désormais aux particuliers de commander des modèles 3D pré-imprimés. Même si cette solution est satisfaisante, elle implique néanmoins souvent des délais d'attente plus ou moins longs, et dans le cas de commandes sur Internet, des frais de port parfois élevés ainsi qu'un risque de casse lors du transport.

Dans ce contexte, l'idée d'imprimer ses propres figurines directement chez soi est séduisante. Si, il y a quelques années encore, les imprimantes 3D étaient chères, mal pratiques et peu précises, ce n'est plus le cas aujourd'hui. L'auteur de ses lignes s'est ainsi procuré sa première imprimante 3D pour un prix tout à fait modeste et, sans compétences particulières et grâce à quelques tutoriels simples, est parvenu à imprimer de nombreuses figurines pour ses bandes de *Rakhmar*. Ainsi, par exemple, les figurines illustrant mon *Choix des armes* pour la bande de Mort-Cros<sup>2</sup> sont des produits de mon imprimante personnelle.

L'impression de ses propres figurines soulève cependant plusieurs questions importantes : où trouver des modèles 3D adéquats ? Comment les préparer pour l'impression ? Quel est l'équipement nécessaire à l'impression en 3D ? Quelles sont les règles de sécurité à respecter avant de se lancer ? Comment entretenir son matériel ?

Je vais essayer de répondre de la manière la plus simple et la plus concise possible à ces différentes questions.

### Trouver des modèles 3D

De nombreux sites Internet proposent l'achat de modèles 3D. L'un des plus connus est probablement la *Marketplace* de *MyMiniFactory*<sup>3</sup>.

Une figurine coûte généralement quelques dollars (ou dizaines de dollars pour les plus gros modèles). Cela peut paraître peu, mais multiplier les achats isolés peut vite s'avérer coûteux. Dès lors, il est souvent plus avantageux d'acheter les modèles en pack ou de profiter d'offres promotionnelles. Certains vendeurs proposent même parfois des modèles gratuits. Une recommandation donc : afin d'éviter d'ajouter à votre *pile of shame* de figurines physiques une *pile of shame* de modèles 3D que vous avez achetés mais n'aurez pas le temps d'imprimer avant l'an 2100, réfléchissez bien avant de cliquer sur « acheter » un douzième modèle de Pillard kobold !

### Préparer les modèles pour l'impression

Pour imprimer des figurines détaillées, les **imprimantes à résine** sont les plus adaptées. Il existe aussi des imprimantes à filaments, mais elles sont moins précises et seront idéalement réservées à l'impression de pièces qui ne réclament pas un niveau de détails élevé, comme les décors. Dans la suite de cet article, je vais donc me limiter à détailler le processus d'impression d'une figurine sur une imprimante à résine.

Le modèle 3D qui vous tapait dans l'œil depuis un moment et que vous avez finalement acheté se présente sous la forme d'un fichier .stl à télécharger. En l'état, il n'est pas prêt pour être traité par une imprimante à résine. Tout d'abord, il doit passer par un logiciel, appelé un « slicer »<sup>4</sup>, qui va découper le modèle en fines tranches et vous permettre de procéder à d'autres opérations utiles, notamment :

- l'évider afin d'économiser sur la résine lors de l'impression ;
- le réorienter, afin d'économiser sur le temps d'impression ;
- modifier sa taille, pour l'adapter à l'échelle 28mm ;
- le découper en plusieurs morceaux, pour le faire rentrer sur le plateau d'impression, respectivement l'imprimer en plusieurs fois.

Une fois votre modèle dûment « slicé » et préparé pour l'impression, vous pouvez l'importer sur votre imprimante 3D, par exemple à l'aide d'une clef USB.

### Le processus d'impression

Le processus d'impression se déroule en quatre étapes : l'impression proprement dite, le nettoyage, la solidification et le retrait des supports.

#### 1. L'impression proprement dite

Le processus d'impression sur une imprimante à résine<sup>5</sup> s'effectue couche par couche, en commençant par la couche qui se trouve au sommet de la figurine. Le plateau d'impression mobile descend dans le bac à résine à fond transparent, attend quelques secondes puis remonte. Lorsque le plateau entre en contact avec le fond du bac, l'écran qui se trouve sous le bac projette la couche à imprimer. Comme la résine fige aux UV, la couche se solidifie à ce moment-là sur le plateau d'impression, puis sur les couches successives de la figurine.

Cette méthode implique que plus le modèle à imprimer est haut, plus il est long à imprimer : pour une figurine 28mm, comptez généralement plusieurs heures. L'avantage est cependant qu'à hauteurs égales, il ne prend pas plus de temps d'imprimer six figurines qu'une seule, tant que ces figurines peuvent tenir sur le plateau d'impression. N'hésitez donc pas, lors de la préparation du fichier d'impression à l'aide du *slicer*, de charger le plateau d'impression de plusieurs modèles.

#### 2. Le nettoyage

Une fois l'impression terminée, les figurines doivent impérativement être plongées dans un bain d'alcool (isopropanol à 99,9%), afin d'en enlever l'excédent de résine. Certaines marques d'imprimantes 3D vendent des bacs de nettoyage munis d'un moteur et d'une hélice, ce qui permet de brasser le bac et ainsi d'améliorer le lavage, mais ce n'est pas absolument indispensable.

#### 3. La solidification

Une fois la figurine nettoyée, il faut encore la faire figer aux UV, en l'exposant à une source de lumière vive. Là encore, certaines marques proposent des plateaux d'exposition tournants, qui permettent

de bombarder vos figurines de lumière artificielle, et ce de manière uniforme. Pour de petits modèles, quelques minutes d'exposition suffisent généralement.

#### 4. Le retrait des supports

Sur le plan théorique, les trois étapes ci-dessus suffisent à décrire complètement le processus d'impression d'une figurine 3D, du fichier .stl au rendu final. Mais en pratique, un problème important doit encore être résolu, et ce au bon moment : celui du retrait des supports.

En effet, chaque couche de la figurine à imprimer doit pouvoir s'appuyer sur le plateau d'impression, respectivement sur la couche précédente. A cette fin, une figurine est généralement imprimée avec de nombreux supports. Ainsi, par exemple, le fichier .stl de l'Oracle de Sath présenté dans mon précédent *Choix des armes* se présente comme ceci dans mon logiciel de *slicing* :



*Un Oracle de Sath avec ses supports*

Pour finaliser le processus d'impression, ces supports doivent donc être enlevés. Mais quand ?

Deux options sont possibles : soit entre le nettoyage et la solidification, soit après la solidification. L'avantage de la seconde solution est que la manipulation d'une figurine désormais solidifiée peut se faire sans protection particulière. Son



inconvenient est que les supports, solidifiés eux-aussi, sont rigides et difficiles à enlever sans endommager la figurine, en particulier lorsqu'ils sont attachés à une partie fragile de celle-ci, à l'instar d'une main ou d'un arc.

Pour ma part, je préfère donc largement la première solution. Après que votre figurine a été nettoyée, réservez-là sur du papier absorbant pour que l'alcool s'évapore quelque peu. Pendant ce temps, faites bouillir de l'eau et versez-là dans un bol. Lorsque la température est encore très chaude mais supportable pour vos mains, plongez votre figurine dedans. Sous l'effet combiné de la chaleur et la souplesse de la figurine qui n'a pas encore été exposée aux UV, les supports s'enlèvent relativement facilement en grattant simplement la figurine avec le doigt. Gardez cependant à l'esprit que cette méthode implique de manipuler une figurine dont la résine n'est pas encore solidifiée et qu'il faut donc respecter certaines règles de sécurité (voir ci-dessous).

### Prescriptions de sécurité

La résine est un produit chimique toxique. Avant de la manipuler, renseignez-vous auprès de votre fournisseur et lisez les prescriptions de sécurité fournies par celui-ci. Les quelques conseils qui suivent ne constituent donc en aucun cas une liste exhaustive des mesures de sécurité à respecter et n'ont pour seul but que de vous donner quelques indications générales dans ce domaine.

Tout d'abord, veillez à faire vos impression 3D dans une pièce très bien aérée. Ensuite, protégez vos mains avec des gants en nitrile et, idéalement, vos voies respiratoires avec un masque adéquat (un masque chirurgical n'est pas adéquat). En aucun cas la résine ne doit entrer en contact avec votre peau ou pire, avec vos yeux.

Ces prescriptions doivent être respectées du moment que vous ouvrez la bouteille de résine

pour la verser dans le bac à résine et jusqu'au moment où les figurines imprimées ont été solidifiées au UV et votre matériel nettoyé (voir ci-dessous).

### Nettoyage et entretien de l'équipement

Lorsque vous avez terminé vos impressions, il vous faut encore nettoyer votre équipement, en particulier votre bac à résine. La résine peut rester dans son bac quelques heures, mais si vous ne prévoyez pas d'impression d'ici au lendemain, il est impératif de filtrer la résine et de la remettre dans son contenant, sans quoi elle risque de figer ou, à tout le moins, de gagner en viscosité.

Une fois la résine retirée, lavez le bac et tout ce qui pourrait être recouvert de traces de résine à l'aide d'un papier absorbant imprégné d'un mélange d'alcool et d'eau, puis séchez. A ce stade, votre équipement ne présente plus de danger et est prêt pour vos prochaines impressions.

Enfin, de temps à autre, il peut s'avérer nécessaire de filtrer l'alcool du bac de nettoyage afin d'en enlever les dépôts de résine qui s'y sont formés. Mais fatalement, il sera tôt ou tard nécessaire de renouveler complètement cet alcool, devenu trop sale au fil des impressions. Lorsque cela arrive, ne jetez surtout pas dans l'évier l'ancien alcool usagé, chargé de particules de résine. Renseignez-vous auprès de votre déchetterie locale afin de vous débarrasser de cette mixture étrange de manière responsable !

<sup>1</sup> Pascal MARTIN, *Quelles figurines pour Rakhmar (Première partie)*, in : Siligenzeitung 2025/8, p. 36.

<sup>1</sup> Pascal MARTIN, *Le choix des armes (Quatrième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/11, p. 45 ss.

<sup>3</sup> [www.myminifactory.com](http://www.myminifactory.com).

<sup>4</sup> Personnellement, j'utilise le slicer Lychee gratuit ([mango3d.io](http://mango3d.io)), mais il en existe bien entendu d'autres.

<sup>5</sup> La mienne est une Elegoo Mars 4, pas chère pour une qualité d'impression tout à fait satisfaisante pour des figurines 28mm.

## Publiez dans la Siligenzeitung !

Vous avez rédigé un rapport de bataille ? Vous souhaitez partager votre expérience de jeu en présentant votre bande et ses options stratégiques ? Vous avez créé des règles maison ou

même une nouvelle bande informelle ? Envoyez-nous votre manuscrit à [contact@herse.ch](mailto:contact@herse.ch) et votre article apparaîtra peut-être dans le prochain numéro de la Siligenzeitung.