Siligenzeitung

2026 Numéro 14

Le choix des armes (Septième partie) 61
L'art de *Rakhmar* 58

Le choix des armes (Septième partie)

Le Fléau de Torvebois

Loïc Lévêque

Généralités

Le Fléau est probablement la bande la plus exotique que *Rakhmar* propose en termes de fonctionnement. Il introduit une nouvelle ressource, qui remplace le Thaler : la Nourriture. Celle-ci permet au Fléau, non pas de recruter des héros ou des hommes de main, mais de pondre des Larves en pleine bataille, Larves qui se transformeront en Chrysalides, lesquelles pourront enfin se métamorphoser en Engeance ou en Imago, les troupes de la bande.

Gagner de la Nourriture n'est pas forcément aisé : il faut qu'une figurine ennemie quitte sa bande à la suite d'un jet de détermination des blessures graves ou que le Fléau puisse explorer un élément de décor forestier. Néanmoins, le Fléau dispose d'un quota initial de Nourriture suffisant pour pondre un bon nombre de Larves.

Quels imagos choisir ?

Les Engeances sont accessibles dès le début de la campagne. Elles disposent d'une mobilité correcte. De plus, la règle spéciale *Ordres phéromonaux* du Fléau leur permet d'acquérir une morsure empoisonnée, ce qui accroit leur létalité au prix de leur résistance lorsqu'il faut aller au charbon. Les Engeances ne sont pas chères, peuvent être recrutées à un bon rythme et sont donc non seulement le choix de base, mais très souvent le meilleur.

Pour le surplus et d'un point de vue strictement compétitif, deux Imagos sortent pour moi du lot : le Pillard kobold et le Tireur de Rokov.

L'interprétation du Fléau de Lucas Örström

Les Pillards kobolds disposent d'un Arc court et d'une mobilité supérieure au reste des Imagos et aux Engeances. Ils sont bons pour entamer l'adversaire en avant des combats et pour le harcèlement. Leur mouvement supérieur permet également d'intervenir plus rapidement sur les points éloignés du champ de bataille.

Le Tireur, quant à lui, exploite la puissance de l'Arquebuse (dont il « naît » équipé, gratuitement). De plus, sa capacité à choisir librement ses cibles grâce à la règle spéciale *Expert de l'arquebuse*[1] lui permet d'interdire le passage à une figurine clé adverse.

A surveiller

A la fin de la partie, toute Larve ou Chrysalide encore présente sur le champ de bataille et qui n'a pas eu le temps de se transformer en Engeance ou en Imago est perdue et son coût en Nourriture ne vous pas remboursé. Il convient donc de prendre en compte ce risque et de toujours s'assurer que l'on dispose de suffisamment de temps avant de décider de faire pondre le Fléau. Évidemment, une partie de *Rakhmar* peut se terminer de manière abrupte sur un test de déroute manqué, ce qui n'est pas contrôlable. Mais il y a d'autres points à considérer. En particulier : l'adversaire peut-il quitter la table, peut-il dérouter volontairement ?

Les premières parties

La première partie (et souvent la deuxième) est consacrée à la création de vos forces. En campagne amicale, il n'est généralement pas problématique de laisser une victoire à l'adversaire. Mais dans le cadre d'un tournoi, il devient crucial de bien estimer quand votre bande est opérationnelle et peut se lancer dans la bataille. Par principe, l'intégralité de la Nourriture de départ devrait être consacrée à la ponte d'Engeances, sauf urgence (par exemple : un adversaire qui se dit que taper sur le Fléau dès la première partie est une bonne idée alors qu'il pourrait juste prendre sa victoire). Déployez votre Fléau dans un coin, si possible derrière un décor ou dans une forêt pour éviter les tirs et pondez !

Mon Fléau, réalisé en impression 3D

Le Fléau lui-même est une machine de guerre très difficile à déloger lorsqu'il est entouré de multiples Engeances qui empêchent l'ennemi de l'encercler. Néanmoins, s'il affronte seul une bande adverse, il peut tomber et son tableau de blessures graves n'est pas agréable. En particulier, tout ce qui a une Force de 4 ou plus est une menace, de même que tout ce qui dispose d'attaques multiples pas très chères. Votre serviteur a perdu son Fléau contre trois Duellistes soutenus de Vétérans de la milice, ou encore contre une dizaines de Pillards kobolds coordonnés. Dans une campagne de la Tentation de la Pâlebrume, il y a des personnages nommés qui peuvent rivaliser avec lui. Jouez donc votre Fléau prudemment, surtout lorsqu'il n'est pas encore bien entouré. Gagner les deux premières parties est moins important que constituer ses forces et garder le Fléau en vie.

[1] Reportez-vous au JEE.

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 inofficielle ? Envoyez-nous votre manuscrit à **contact@herse.ch** et vous article apparaîtra peut-être dans le prochain numéro de la Siligenzeitung.

L'art de Rakhmar

Jeff A. Menges

Pascal Martin

Le choix d'un artiste

Dans le précédent article consacré à l'art de *Rakhmar*, j'ai déjà eu l'occasion d'expliquer qu'à l'âge de l'intelligence artificielle, il nous tenait à cœur de faire appel à de véritables artistes pour illustrer notre jeu[1]. Et ce qui est vrai pour la couverture l'est aussi pour les illustrations internes.

Comme nous voulions lui donner une apparence un peu *old school* (et aussi pour une question de prix), nous avons décidé que ces illustrations seraient de « simples » crayonnés. Restait alors à trouver un artiste qui pourrait produire des dessins dans cette veine et qui accepterait de participer au projet.

Après quelques tâtonnements, nous avons porté notre dévolu sur Jeff A. Menges[2]. A titre personnel, il s'agit d'un choix empreint d'une certaine nostalgie, car j'ai longtemps eu sous les yeux ses illustrations lorsque, plus jeune, je jouais à *Magic l'assemblée*.

Je lui ai donc écrit pour lui décrire le projet et lui demander s'il accepterait d'être commissionné pour réaliser des œuvres originales pour un jeu d'escarmouches médiéval-fantastique en langue française. Sa réponse fut rapide et enthousiaste. Le monde de *Rakhmar* était donc sur le point d'être enrichi par la vision d'un artiste que j'appréciais beaucoup.

Des contraintes budgétaires

Bien entendu, mandater un artiste externe pour réaliser des œuvres représente un certain coût et il aurait été certainement moins onéreux de recourir à un artiste talentueux à l'interne, qui aurait été parti intégrante du projet *Rakhmar*. Seulement voilà, la réalité du créateur de jeu est qu'il n'a généralement pas ce genre de perle rare – à savoir, en l'occurrence 1) un artiste 2) amateur de jeux de figurines 3) animé d'un esprit entrepreneurial – sous la main.

Dans ces circonstances, il n'était pas possible d'enrichir chaque page du futur livre de règles de fioritures visuelles et il fallait nous concentrer sur quelques illustrations ciblées qui permettraient de donner vie au monde de *Rakhmar*.

Dans la version bêta du jeu, les bandes appartenaient simplement au monde de Rakhmar, au sens large. Nous aurions ainsi pu décider d'illustrer chacune de ces bandes, mais cela nous aurait demandé six crayonnés au minimum (un par bande), ce qui était hors budget. Nous avons donc décidé de regrouper les bandes en *régions* et d'illustrer chacune de ces régions par un dessin.

Il est intéressant de noter que la notion de région est donc apparue dans le jeu comme une conséquence de nos contraintes budgétaires. Aujourd'hui, cette notion me paraît incontournable, car elle permet de développer du *lore* en lien avec l'espace géographique du monde de Rakhmar d'où proviennent les bandes, et donc d'approfondir le côté narratif du jeu. Dans la future v.2[3], les régions trouveront même leur place dans les règles puisqu'il est prévu que chacune d'elles dispose d'un marché, accessible uniquement aux bandes issues de cette région.

Du premier croquis au produit final

Pour la réalisation des dessins, nous avons fourni à Jeff un descriptif des régions qu'il devait illustrer et des bandes qu'elles contenaient, en nous inspirant fortement des indications fournies à ce sujet dans le livre de règles, puis plus tard dans l'extension. Ces descriptions nous paraissaient à la fois suffisamment précises pour faire germer des idées et suffisamment floues pour ne pas brider l'imagination de l'artiste.

Ensuite, comme avec Lucas[4], nous avons attendu que Jeff nous envoie des premiers croquis. Ces croquis sont représentés à la page suivante, sur la gauche. Comme nous n'avions pas d'objections à formuler à leur sujet, Jeff a alors finalisé ses dessins, représentés à la page suivante, sur la droite.

[2] Pascal Martin, *L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture (suite)*, in : Siligenzeitung 2025/7, p. 31 s.

[1] Son site officiel : www.jeffamenges.com.

[3] Loïc Lévêque, *En route pour la v2 !*, in : Siligenzeitung 2026/10, p. 44.

[4] Pascal Martin, *L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture*, in : Siligenzeitung 2024/2, p. 5 ss.

Illustration pour la région des Baronnies orphelines

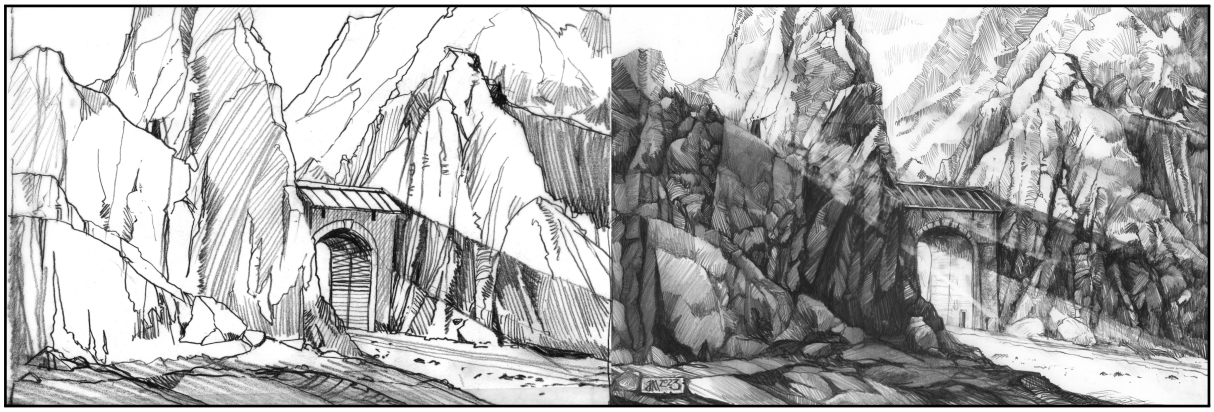

Illustration pour la région des Amertumes

Illustration pour la région de la Cité au-delà des mondes de Rakhmar

Illustration pour la région du Lac Rokov