

Le choix des armes (Huitième partie).....	65
Scénario inédit de l'Épée du rocher	68

Le choix des armes (Huitième partie)

Waldfried

Pascal MARTIN

Introduction

Dans ce nouveau *Choix des armes*, je vais tenter de constituer une bande de Waldfried de niveau compétitif.



Waldfried est l'une des trois bandes issues de la région des Baronnies orphelines. De ce fait, elle a accès aux troupes de la Milice. Cet élément est important, car, tout comme Rokov et Siligenstadt, Waldfried n'offre que peu d'options spécifiques.

Le recrutement

Commençons par les choix évident. Tout d'abord, je vais recruter un Grand Veneur (le chef de bande), dont la sélection est bien entendu obligatoire.

Ensuite, pour avoir joué personnellement et vu joué nombre de parties impliquant Waldfried, une chose au moins saute aux yeux : les Chiens de chasse doivent être impérativement recrutés en trois exemplaires !

Un Chien de chasse isolé est une figurine moyenne, dotée déjà malgré tout d'un excellent Mouvement, d'une bonne CC et d'une bonne Dex-terité. Mais lorsqu'il évolue avec un ou plusieurs

comparses, l'animal change de dimension, grâce à sa règle spéciale *Effet de meute* qui lui procure une attaque supplémentaire. Notez à ce sujet que les attaques portées par les Chiens de chasse provoquant des coups critiques d'arme naturelle, la probabilité qu'ils parviennent à désarmer l'adversaire au corps à corps est potentiellement importante, surtout si les Chiens ont chargé en meute (ce qu'ils devraient toujours faire pour conserver leur bonus).

Maintenant que les choix évidents ont été opérés, passons à ceux qui le sont moins et qui méritent réflexion.

Tout d'abord, je constate que ma bande ne comporte encore qu'un seul héros. Cela est insuffisant, comme cela a déjà été dit plusieurs fois dans cette série d'articles¹. Rajoutons-donc quelques héros à notre bande. Mais lesquels ?

Le recrutement immédiat d'un Botaniste ou d'un Eleveur (issu de l'extension) ne paraissant pas une priorité dans le cadre de la constitution d'une bande compétitive, et Waldfried n'offrant pas d'autres options, je vais donc déjà me pencher sur la Milice.

Le ou les héros que je recherche n'ont pas besoin d'être de première qualité. Je recherche bien plus des petits héros, dont la résilience sera assurée dans un premier temps par leur seule qualité de héros (et donc sur la difficulté à les perdre définitivement sur un mauvais jet de détermination des blessures graves), mais qui pourront progresser rapidement et qui me permettront de rechercher davantage d'objets rares durant la séquence d'après-bataille. Mon choix va donc simplement se porter sur deux Sergents.

A ce stade, j'ai déjà dépensé 215 Thl. Il est donc temps de compléter les rangs de ma bande avec des groupes d'hommes de main.

Les Chasseurs et les Vigiles de Fort-Lisière sont mes seules options issues de la liste de Waldfried.

Pour ma bande compétitive, je porterai mon dévolu sur les Chasseurs. Ces hommes de main, moins chers que les Vigiles de Fort-Lisière et qui, contrairement à eux, peuvent être recrutés à l'infini, sont rendus d'autant plus intéressants en raison de leur règle spéciale *Expert de la forêt*, qui leur permet de traverser les décors boisés sans pénalité de mouvement, laquelle surpasse certainement la règle spéciale *Vision affûtée* des Vigiles de Fort-Lisière. Je vais donc recruter quatre Chasseurs.

A ce stade, j'ai recruté 10 figurines et mon intention est d'atteindre le chiffre de 13, afin de fixer le seuil des tests de déroute à 4 figurines perdues.

Les trois hommes de main qui viendront compléter ma bande seront des Vétérans. Grâce à leur règle spéciale *Résilience*, ces guerriers aguerris de la Milice ont largement fait leur preuve sur le champ de bataille.

Il ne me reste donc plus qu'à équiper toutes ces figurines, avec les 115 Thl dont je dispose encore.

L'équipement

Commençons à nouveau par ce qui est évident : les Chiens de chasse ne peuvent recevoir aucun équipement. Un autre choix aisé, compte tenu de mon faible magot résiduel, consiste à équiper mes deux Sergents d'une simple Dague gratuite. Je compte donc beaucoup sur la première séquence d'après-bataille pour qu'ils survivent à leurs éventuelles

blessures ainsi que pour les équiper correctement. Voilà donc déjà 5 figurines « équipées », et j'ai toujours mes 115 Thl !



Chien de chasse

Occupons-nous maintenant du Grand Veneur. Son équipement spécial, le Cor de chasse, est indispensable. En lui permettant de relancer son premier test de déroute raté, il permettra souvent à la bande d'éviter une défaite prématurée, et qui sait, de finalement remporter la partie. Pour le surplus, j'équipe mon chef de bande comme il se doit, c'est-à-dire avec une combinaison Epée/Bouclier qui lui procure une parade relançable et la sauvegarde d'armure la moins chère du jeu.

S'agissant des Vétérans, je vais opter pour une option Epée/Hache, plus économique et agressive que l'option Epée/Bouclier, puisqu'elle procure à ces hommes de main une seconde attaque tranchante au détriment d'une parade et d'une sauvegarde d'armure.

Enfin, il me reste 40 Thl pour équiper mes 4 Chasseurs. L'expérience a montré que les Arcs de vénérie (qui leur sont pourtant réservés) n'étaient pas suffisamment percutants, compte tenu d'une part de leur prix, et d'autre part de la faiblesse généralisée du tir dans *Rakhmar*². Je vais donc équiper mes Chasseurs différemment.

Ma bande compétitive de Waldfried

Unité	Equipement	Thl
1 Grand Veneur	Epée, Bouclier, Cor de Chasse	120
2 Sergent	Dague	50
4 Chasseurs	Hache, Arc court	120
3 Chiens de chasse	–	75
3 Vétérans	Epée, Hache	135
13 figurines	← Totaux →	500
Valeur de bande : 103 – Magot : 0 Thl – Test de déroute : dès 4 figurines mises hors de combat.		

Afin de leur conserver une capacité de nuisance à distance, j'opte pour des Arcs courts. Le but ici n'est pas de sortir l'ennemi hors de la table, mais uniquement de le ralentir en le mettant au moins à terre (les probabilités d'y réussir sont donc meilleures). Si je parviens à le faire, mes Chiens de chasse ou mes Vétérans, qui ont tous 2 attaques, auront la possibilité de le charger et d'achever le travail, si nécessaire.

Enfin, pour que mes Chasseurs ne soient pas complètement démunis au corps à corps, je les équipe encore d'une Hache.



Chasseur équipé d'un Arc court

A ce stade, j'ai équipé toutes mes figurines et dépensé tout mon magot. Mission accomplie !

Le développement de la bande

A compter de la première séquence d'après-bataille, la question du recrutement d'éventuelle(s) nouvelle(s) figurines se pose.

Les Thalers récoltés peuvent être dépensés pour ré-embaucher des figurines perdues ou pour étoffer des groupes d'hommes de main existants, bien entendu. Mais qu'en est-il des autres options offertes par Waldfried, en particulier dans l'extension du jeu, respectivement par la Milice ? Enfin, quel équipement rechercher en priorité, et pour quelles figurines ?

1. Les options de Waldfried

Si vous souhaitez vous lancer dans l'alchimie, le Botaniste est une option à envisager. En effet,

grâce à sa règle spéciale *Glaneur chevronné*, il vous permet de récupérer rapidement les plantes et champignons indispensables à cet artisanat.

Mais compte tenu de la composition de ma bande, qui inclut trois Chiens de chasse, j'opterai de préférence pour un Eleveur. Moins cher que le Botaniste, il permet d'augmenter de manière vertigineuse la résilience des chiens. Tout d'abord, sur le champ de bataille, grâce à sa règle spéciale *Au pied!*, qui autorise les chiens à rompre un combat dans lequel ils se trouveraient en difficulté. Ensuite (et surtout) durant la séquence d'après-bataille, grâce à la compétence *Reproduction canine* (qu'il faut lui donner aussi vite que possible) et qui vous permet de remplacer un Chien de chasse perdu, et donc de vous faire économiser les 25 Thl nécessaires à un nouveau recrutement ordinaire.

2. Les options de la Milice

Pour ce qui est de l'augmentation des effectifs de la Milice dans une bande de Waldfried, je me contenterai de renvoyer le lecteur à mon *Choix des armes* sur la Milice, et en particulier à sa section *Le développement de la bande*³ qui conserve toute sa pertinence ici.

Notez cependant que lorsque la Milice est employée comme troupe auxiliaire, comme pour Waldfried, seules sont ouvertes les options du livre de règles.

3. L'équipement à rechercher

L'équipement décent de mes Sergents est une priorité. Comme indiqué dans un précédent numéro de cette série, il semble optimal de rechercher des Hallebardes, afin d'avoir une réponse contre les unités montées³.

Quant à mon Grand Veneur, je voudrais également rapidement lui trouver une Armure légère, ainsi qu'un Porte-bonheur, relativement facile à trouver dans le commerce.

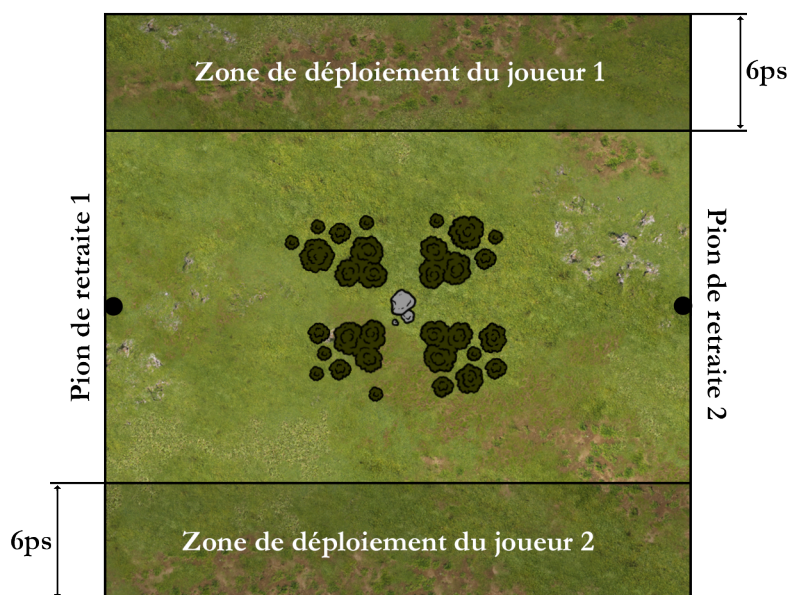
¹ Cf. par ex. Pascal MARTIN, *Le Choix des armes (Deuxième partie)*, in : Siligenzeitung 2025/9, p. 39.

² Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, in : Siligenzeitung 2025/5, p. 19 ss.

³ Pascal MARTIN, *Le Choix des armes (Sixième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/13, p. 55 ss.

Scénario* L'épée du rocher

Dans une clairière de Torvebois, tout près des faubourgs de Rakhmar, est récemment apparu un artefact étrange. Il s'agit d'une épée, magnifiquement ouvragée, dont la lame est enfoncée aux deux tiers dans un rocher moussu. La légende s'est rapidement répandue et les bandes rivales convergent vers cette curiosité, certaines pour l'étudier, mais la plupart pour s'en emparer. Vos compagnons et vous-même vous tenez non loin de cette fameuse clairière. Même d'ici, l'épée, nimbée d'un rayon de soleil, vous paraît splendide. Si seulement vous pouviez être celui qui l'arrachera du rocher...



Terrain Au centre de la table est positionnée l'épée dans son rocher (son socle devrait faire entre 32 et 50 mm de rayon). Elle est entourée de 4 Bosquets qui laissent paraître 4 chemins en croix permettant d'y accéder. Les joueurs placent ensuite jusqu'à 6 décors supplémentaires dont la moitié peut-être un décor explorable.

Déploiement Les joueurs lancent 1D6. Celui qui a obtenu le plus haut résultat choisi qui se déploie en premier. Le joueur désigné déploie sa bande à 6 ps ou moins du bord de table de son choix. Son adversaire fait ensuite de même à 6 ps ou moins du bord de table opposé.

Voies de retraite Un point de retraite (R-2.2.2.1) est placé au centre de chaque bord de table le long desquels les joueurs ne se sont pas déployés.

Début de la partie Chaque joueur lance un dé (celui qui s'est déployé en premier ajoute +1 au résultat). Le joueur qui a obtenu le plus haut résultat joue en premier.

Fin de la partie Une bande qui rate son *test de déroute* (R-1.10.1) perd la partie. De plus, une figurine qui parvient à battre en retraite avec **Excalibur** donne la victoire à sa bande.

Règle spéciale – Épée du rocher L'épée du rocher est un décor explorable dont le butin unique est **Excalibur**. Pour explorer le décors, une figurine de héros en contact avec son socle lance 1D6. Sur un résultat de 6, elle est jugée digne de retirer l'épée et peut s'emparer du butin. L'épée du rocher peut être exploré autant de fois que nécessaire pour récupérer **Excalibur**, mais une fois pour chaque figurine de héros.

Règle spéciale – Excalibur Cette épée est une épée magique qui donne +1 en CC, en F et en Cd à son porteur. Contrairement à un butin usuel, cette épée peut être immédiatement équipée par une figurine qui s'en empare. Si une figurine équipée d'Excalibur est mise *hors de combat* (R-1.9.3.3), Excalibur retourne immédiatement se ficher dans le rocher.

Figurine(s) concernée(s)	Condition	Expérience gagnée
Chef de bande	A gagné la partie	+1 Xp
Héros	N'a pas été mis <i>hors de combat</i> (R-1.9.3.3)	+1 Xp
Héros	Possède Excalibur	+2 Xp
Hommes de main	N'a pas été mis <i>hors de combat</i> (R-1.9.3.3)	+1 Xp

*Ce scénario a spécialement été écrit par Loïc LÉVÊQUE pour l'événement médiéval-fantastique sur le thème des légendes arthuriennes qui s'est tenu le 21 mars 2026 au Château de Chillan.