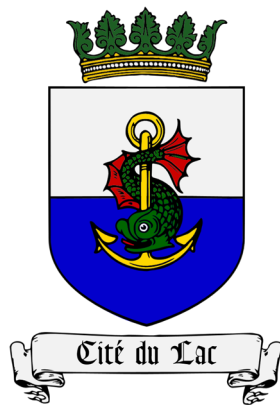


Le choix des armes (Neuvième partie)	69
JEE - Equipement des figurines	71
Equiper, déséquiper, rééquiper	72
Octogone 2026, nous y serons!	74

Le choix des armes (Neuvième partie)

La Cité du Lac

Loïc LÉVÊQUE



Introduction

La Cité du Lac est une bande relativement classique dans l'écosystème de *Rakhmar*. Elle repose sur un chef de bande à 2 Points de vie et 2 Attaques, une base de Pêcheurs faibles, mais peu chers, et des Gardes lacustres pouvant être bien équipés, mais en nombre limité. Elle ne dispose pas de magie, mais compte dans ses rangs une figurine disposant de l'une des règles les plus puissantes du jeu : l'Assassin. Penchons-nous donc sur cette règle.

L'Assassin de la Confrérie est un homme de main qui possède une bonne CC et une bonne Dextérité (5), une Force et une Endurance moyenne (3) et 2 Attaques. Il a accès à la Miséricorde qui lui permet de relancer ses jets de dégâts au corps à corps, augmentant ses chances de sortir sa cible de la table de jeu. Mais la règle qui nous intéresse ici est l'*Assassinat*. Il s'agit d'une règle alternative de déploiement : l'Assassin peut être gardé de côté lors de celui-ci et arrivera ensuite sur la table de jeu où il le désire, hors de vue d'un ennemi et à 4ps au moins du héros adverse que le contrôleur de l'Assassin aura désigné comme sa cible. A cela

s'ajoute que l'Assassin double ses attaques lorsqu'il frappe sa cible et bat en retraite automatiquement s'il l'a met hors de combat. L'idée dernière cette règle est bien sûr de simuler l'assassin qui sort de l'ombre, frappe et disparaît. Néanmoins, ce n'est pas de cette manière qu'elle sera le mieux utilisée dans bon nombre de cas.

L'Assassin, même sans s'en prendre à sa cible, reste correct en mêlée, surtout si on lui donne une autre arme que sa Dague dès la deuxième partie (par exemple si l'on peut lui trouver un Morgens-tern, comme nous le ferons dans la bande qui suit, en le transférant du Commandant de la Garde lors de la première séquence d'après-bataille). Alors évidemment, n'allez pas le lancer sur le chef de bande adverse, mais si un ou deux miliciens se baladent dans leur coin sans renfort, pourquoi ne pas leur tomber dessus par surprise ? Ou encore, ce Kobold parti tout seul fouiller un bosquet excentré pourrait faire une très mauvaise rencontre dans les bois.



Assassin de la Confrérie

De plus et surtout, sans même avoir à se battre, l'Assassin peut arriver n'importe où sur la table tant qu'il est hors de ligne de vue de l'ennemi et donc se permettre de « voler » le butin d'un décor explorable qui, compte tenu de la configuration de la table de jeu, aurait en principe dû revenir à l'adversaire. Dans le cadre d'une *Chasse au trésor*, cela peut purement et simplement décider de la victoire sur une partie qui semblait de prime abord équilibrée. Surtout si vous courez devant des Revenants ou des Nains qui seront incapables de se mettre à portée de charge pour vous empêcher de ramener le butin en lieu sûr. La bonne utilisation de l'Assassin est donc la clé qui rend votre bande imprévisible et menaçante et l'un de vos leviers principaux vers la victoire dans plusieurs scénarios.

La liste

L'Armateur n'est là que pour économiser quelques Thalers en offrant aux Pêcheurs un Harpon et un Bouclier gratuits. L'Armateur lui-même coûte 40 Thl. Par ailleurs, 3 Harpons et 3 Boucliers reviennent à 60 Thl. Dès lors, grâce à l'Armateur, nous économisons 20 Thalers lors du recrutement et disposons d'une figurine supplémentaire pour rechercher des butins et, à terme, augmenter le seuil de déroute de la bande. La compétence *Recrutement des pêcheurs* nous permettra également de faire des économies plus tard.



Armateur

Comme longuement évoqué plus haut, l'Assassin est notre joker pour rendre la vie de l'adversaire impossible. Cinq Gardes lacustres équipés de telle manière à augmenter la qualité de leurs attaques

– le Morgenstern – et leur donner un peu de résistance – le Bouclier – ainsi que trois Pêcheurs servant de chair à canon complètent la bande pour lui donner du corps et une solidité relative, avec un seuil de déroute à 3 figurines.



Commandant de la garde

A terme, le but est de transférer le Morgenstern du Commandant de la garde à l'Assassin, de procurer un Arc court à nos Pêcheurs et d'obtenir la compétence *Recrutement des pêcheurs* pour augmenter la taille de la bande à moindre frais. Notez qu'avec un Morgenstern, l'Assassin qui choisit pour cible le chef de bande adverse porte contre lui quatre attaques de Force 4 et une attaque de Dagues, ce qui constitue une menace tout à fait crédible. Enfin, l'Armateur pourrait également recevoir une Halberde pour désarçonner les problématiques chefs de bande de Rokov.

Le modelisme

Les figurines qui illustrent cet article ont été peintes par David OGEA. Les Gardes lacustres et le Commandant de la garde sont sculptés par Highlands Miniatures (avec une petite modification via le *Slicer*¹ pour remplacer l'Épée du modèle des Gardes par un Morgenstern). Les Pêcheurs et l'Armateur proviennent de Galaad Miniatures. Enfin, l'Assassin de la Confrérie est tiré de la gamme de Sordane Publishing. Toutes ces figurines ont été imprimées en 3D.

¹ Pascal MARTIN, *Quelles figurines pour Rakhmar (Deuxième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/12, p. 52 ss.



Groupe de Gardes lacustres équipées d'un Morgenstern et d'un Bouclier

Ma bande compétitive de la Cité du Lac

Unité	Equipement	Thl
1 Commandant	Epée, Morgenstern, Bouclier	108
1 Armateur	Dague	40
5 Gardes lacustres	Morgenstern, Dague, Bouclier	240
3 Pêcheurs	Dague, Harpon, Bouclier	60
1 Assassin de la Confrérie	<i>Dague, Corde et grappin, Cape de camouflage</i>	50
11 figurines	← Totaux →	498
Valeur de bande : 83 – Magot : 2 Thl – Test de déroute : dès 3 figurines mises hors de combat.		

JEE – Equipement des figurines

Pascal MARTIN et Loïc LÉVÊQUE

Les règles sur l'équipement des figurines sont relativement succinctes dans le livre de règles. C'est la raison pour laquelle nous consacrons, dans le présent numéro de la Siligenzeitung, un article détaillé sur l'équipement, le déséquipement et le rééquipement des figurines (voir page suivante). Les explications fournies dans cet article peuvent être résumées en quelques points essentiels, que nous intégrons au JEE sous forme de jurisprudence. Ces points sont les suivantes :

- Une figurine n'a accès à la liste d'équipement et à l'équipement spécial de sa bande que lors de leur recrutement.
- Une figurine dont l'équipement est prédéfini ne peut pas recevoir d'autre équipement lors

de son recrutement. Elle peut en revanche en recevoir par la suite, sauf si les règles de cette figurine ne spécifient le contraire.

- Une figurine ne peut pas se déséquiper d'un équipement prédéfini qui ne peut pas être revendu dans un marché.
- Une figurine ne peut pas recevoir, en cours de campagne, plus d'équipement que celui qu'elle pouvait recevoir lors de son recrutement.

Toutes les explications, assorties de nombreux exemples, qui permettent de comprendre la portée de ces nouvelles règles jurisprudentielles se trouvent dans l'article qui suit.

Equiper, déséquiper, rééquiper

Pascal MARTIN

Introduction

Au cours d'une campagne de *Rakhmar*, l'équipement à disposition d'une bande évolue. Sa réserve d'équipement s'accroît grâce à l'exploration et au commerce. A l'inverse, les figurines qui ratent un jet de détermination des blessures graves quittent leur bande avec tout leur équipement.

Les règles relatives à l'équipement des figurines sont succinctes. Or, l'expérience a montré que cette thématique soulevait de nombreuses questions.

Dans cet article, je vais dès lors tenter de remettre un peu d'ordre dans tout cela et écarter certains idées préconçues au sujet de l'équipement des figurines.

Le recrutement

Le livre de règles de *Rakhmar* indique (section 3.3) qu'une figurine peut être équipée de deux armes au maximum, choisies dans la liste d'équipement de sa bande, de trois éléments d'armure et de trois objets additionnels.

Les règles ajoutent que l'exploration et le commerce permettent d'acquérir de l'équipement supplémentaire durant et après chaque bataille et que par ce biais, il est possible (et autorisé) d'équiper ses figurines avec des armes et/ou des armures qui ne figurent pas dans leur liste d'équipement.

Par ces règles, il faut comprendre que la liste d'équipement et d'équipements spéciaux figurant dans le descriptif de chaque bande ne peut être utilisé *que* lors du recrutement d'une figurine. En d'autres termes, une fois une figurine recrutée, la seule manière de modifier son équipement est de piocher dans la réserve d'équipement de sa bande, alimentée par l'exploration et le commerce.

Par exemple : *il n'est pas possible de recruter un Duelliste de Siligenstadt et de l'équiper à cette occasion d'une Dague gratuite, puis de lui acheter un Fauchon ou une Rapière durant la prochaine séquence d'après-bataille.*

La raison d'être de cette règle est d'ordre narratif : une fois la campagne lancée, une bande qui est partie explorer *Rakhmar* ne revient pas nécessairement à sa base entre chaque affrontement et

n'a donc pas accès à l'équipement disponible dans cette base.

Les figurines à l'équipement prédéfini

Le descriptif de certaines figurines indique que celles-ci viennent équipées de tel ou tel objet. Lorsque c'est le cas, ces figurines ne peuvent pas être équipées d'objets additionnels provenant de la liste d'équipement de leur bande, *lors de leur recrutement.*

Par exemple : *les règles du Forgeron indiquent que celui-ci est équipé d'un Marteau et d'un Tablier de cuir. Il doit donc être recruté tel quel.*



Un Forgeron très attaché à son tablier!

En revanche, il est tout à fait licite d'équiper ultérieurement ces figurines avec d'autres équipements, issus de l'exploration ou du commerce, à moins que les règles de ces figurines ne spécifient explicitement le contraire.

Par exemple : *les règles du Botaniste de Waldfried indiquent que celui-ci est équipé d'un Bâton et qu'il ne peut recevoir d'équipement supplémentaire. Dès lors, quand bien même vous auriez récupéré une Armure lourde et un Fléau lors de votre première partie, vous ne pourriez pas l'en équiper votre Botaniste.*

Enfin, il est illicite de déséquiper une figurine de son équipement prédéfini, lorsque celui-ci ne peut pas être revendu dans un marché.

Par exemple : *Le Forgeron peut être déséquipé de son Marteau, car il peut être revendu au marché, mais non de son Tablier de cuir, qui ne le peut pas.*

La raison d'être de cette règle est à nouveau d'ordre narratif : une figurine équipée spécifiquement est attachée à cet équipement, qui lui est souvent nécessaire pour accomplir sa tâche.

L'équipement acquis durant la campagne

A compter de la première séquence d'après-bataille, la réserve d'équipement de votre bande va se garnir, tout d'abord grâce au contenu des butins récupérés durant la partie, ensuite grâce à vos emplettes au marché, et enfin grâce aux objets dont vos figurines auront été déséquipés.

Tout équipement qui se trouve alors dans la réserve d'équipement de votre bande peut servir à équiper vos figurines, même si cet équipement ne figure pas dans la liste d'équipement de votre bande. Cependant, une figurine ne peut pas être équipée d'un objet réservé à des figurines qui ne sont pas de son type.

Par exemple : *vous avez déséquipé un Duelliste de son Fauchon, de telle sorte que cette arme figure désormais dans la réserve d'équipement de votre bande. Ce Fauchon peut servir soit à rééquiper le Duelliste que vous venez de déséquiper (ce qui n'a aucun intérêt) soit à équiper un Duelliste d'un autre groupe d'hommes de main. Mais en aucun cas ce Fauchon pourra être remis à votre Capitaine, car les règles du Fauchon précisent « Duelliste uniquement ».*

De plus, bien entendu, une figurine ne peut pas recevoir, en cours de campagne, plus d'armes (2), d'éléments armures (3) ou d'équipements divers (3) qu'elle ne le pouvait lors de son recrutement.

Par exemple : *Votre Sergent est actuellement équipé d'une Hache et d'une Dague et vous souhaitez lui donner une deuxième Hache, que vous avez récupérée durant la partie. A cette fin, ce Sergent doit être préalablement déséquipé de sa Dague, qui tombe donc dans votre réserve d'équipement.*

Optimisation ou fraude fiscale ?

Ces règles sur l'équipement des figurines permettent quelques tours de passe-passe, qui, pour

certaines, sont licites, et pour d'autres illicites.

1. Le porte-conteneurs de Dagues gratuites

La liste d'équipement de toutes les bandes – sauf l'Ancienne garde de Rakhmar et le Fléau de Torvebois, qui n'ont pas de liste d'équipement – vous autorise à équiper vos figurine de Dague(s), dont le premier exemplaire est gratuit.

Il est donc autorisé d'équiper, lors du recrutement de votre bande, toutes vos figurines d'une telle Dague (généralement en plus d'une arme principale), non pas dans l'idée de l'utiliser sur le long terme, mais uniquement de la revendre lors de la première séquence d'après-bataille.

Le prix d'une Dague au marché étant de 5 Thalers, un tel objet peut être revendu à 2 Thalers¹. Multipliez ça par 10 figurines et vous pourrez argumenter auprès de vos adversaires mécontents que votre anniversaire tombait précisément durant cette séquence d'après-bataille-là. Verdict : optimisation fiscale !

2. Le canasson volant

Certains joueurs ont tenté d'économiser les 40 Thalers nécessaires à l'acquisition d'un Cheval à leur Capitaine de Rokov en prétendant recruter ce Capitaine à pied, ainsi qu'un Eclaireur monté puis, lors de la première séquence d'après-bataille, en déséquipant l'Eclaireur monté de son Cheval pour en équiper le Capitaine.

En réalité, ce transfert est illicite car le Cheval est un équipement prédéfini de l'Eclaireur monté qui ne peut pas être revendu au marché. Il ne peut donc pas en être déséquipé. Verdict : fraude fiscale !

Conclusion

Jouer à *Rakhmar* doit avant tout rester un plaisir. Afin d'éviter d'éventuelles frustrations en cours de campagne, veillez à discuter avec votre groupe de jeu, avant le début de celle-ci, afin de leur rappeler les principes décrits ci-dessus et à vous mettre d'accord, le cas échéant, sur ce que vous autorisez ou non en terme d'équipement, de déséquipement ou de rééquipement de vos figurines. Dans ce contexte, les règles maison qui contrediraient celles du livre de règles ne sont jamais interdites !

¹ Tout objet qui figure dans le tableau d'achat d'équipement peut être revendu à la moitié de son prix d'achat arrondi à l'entier inférieur (R-2.3.4.2).

Octogone 2026, nous y serons !

Pascal MARTIN et Loïc LÉVÊQUE

Du 22 au 24 Mai 2026, les Editions de la Herse seront présentes à la Convention Octogone 2026 à Eurexpo-Lyon. A cette occasion, vous aurez la possibilité de discuter avec les éditeurs et auteurs de

Rakhmar, qui se feront une joie de vous présenter le jeu dans ses moindres détails. Notre stand sera situé dans les espaces de vente de la zone « Figurines ». N'hésitez pas à passer nous voir !



OCTOGONES 16
Convention du Jeu et de l'Imaginaire

**22 au 24
Mai 2026**

Eurexpo-Lyon

Jeux de société - Jeux de rôle
GN - Figurines - Cartes
Escape Game - Tables Rondes
Auteurs - Illustrateurs