



## Le choix des armes (Dixième partie)

**Les Nemrods**

*Loïc LÉVÊQUE*

### Les pièges à éviter



### Introduction

Les Nemrods sont un peu à part dans l'univers de *Rakhmar*. Il s'agit de la seule bande « d'infanterie monstrueuse » du jeu, ce qui ne va pas sans créer des difficultés. En effet, puisqu'ils ont tous plusieurs points de vie et plusieurs attaques, ainsi qu'un profil de combat très correct, les Nemrods sont chers, ce qui entraîne un problème concret de seuil de déroute. Généralement, une bande de Nemrods commence à tester après une ou deux figurines hors de combat. Il convient donc d'optimiser la qualité de chaque point de vie de la bande pour éviter les mauvaises surprises. Il en résulte qu'une bande de Nemrods optimisée pour de la compétition est assez ennuyeuse dans sa composition.

En premier lieu, oubliez les Berserks. C'est l'adversaire qui les contrôle, pas vous !

Ensuite, les Bêtes de traque sont une fausse bonne idée. Le point de vie n'est pas inintéressant et c'est la seule figurine de *Rakhmar* qui peut charger sans aucune ligne de vue à sa distance de charge maximale, mais il n'est pas optimal. Recruter des Bêtes de traque va généralement aboutir à une bande à cinq figurines. Bonne idée sur le papier, on passe le premier palier du seuil de déroute. Sauf qu'en pratique, tomber deux de ces chiens est plus simple que de tomber un seul Chasseur. Ainsi, il est en fait plus facile de faire atteindre le seuil de déroute d'une bande contenant deux Bêtes de traque, mais de cinq figurines, que celui d'une bande à quatre figurines, mais sans Bête de traque.

Enfin, le dernier piège est le Mandé esprit. Attention, il s'agit d'une figurine extrêmement forte une fois les bons sorts appris, mais elle est plus fragile et moins immédiatement efficace qu'un Chasseur pour un coup de seulement 20 Thalers inférieur.



*Des Nemrods en pleine chasse!*

### La bande

La bande que nous proposerons ici repose donc sur l'idée de maximiser la qualité de chacun des points de vie dont elle dispose. La subtilité n'y a donc pas sa place. L'objectif est de balancer une pluie de coups de hache de Force 4 comme si l'on voulait déforester Torvebois tout entière. La bande tank sur ses points de vie et uniquement sur ses points de vie, ce qui fait que c'est probablement la seule bande qui déteste réellement le tir de l'adversaire. Il n'est pas impossible de la tomber et chaque jet de blessure grave raté est une catastrophe potentielle, mais elle frappe fort et demande à l'adversaire de venir bien préparé. Attention toutefois à la taille de vos socles. Isolé, un Nemrod se fait facilement encercler. Collez-vous donc contre les murs si vous le pouvez !

### Evolutions

On entre enfin dans les possibilités intéressantes. On continue d'oublier les Berserks qui sont tou-

jours des figurines contrôlées par votre adversaire. Les Bêtes de traque deviennent une option viable parce que peu chère pour des Nemrods, mais attention : on n'en prend qu'une seule à ce stade, pour ne pas recréer le problème de seuil de déroute (en effet, cinq figurines signifient un seuil de déroute fixé à deux figurines hors de combat). Dès lors, la solution consistant à intégrer le Mande-esprit à la place de la Bête de traque est tout à fait valable. Il a besoin de niveau et donc d'entrer dans votre bande suffisamment tôt. Tout dépend de savoir si vous avez pu récupérer les 80 Thalers qu'il coûte après la première bataille.

Pour notre part, nous achèterions le Mande esprit comme unique renfort (ou nous renforcerions le groupe de Chasseurs si l'on roule sur l'or). Le reste des richesses devraient être utilisées pour équiper le Pisteur d'une Epée et d'un Bouclier, avec le plan de récupérer rapidement la compétence *Escrimeur chevronné*. A terme, remplacer l'une des haches des Chasseurs par une Epée permet de les doter d'une parade bienvenue.

## Ma bande compétitive de Nemrods

Unité	Equipement	Thl
1 Pisteur Nemrod	Hache, Hache	170
3 Chasseur	Hache, Hache	330
4 figurines	← Totaux →	500
Valeur de bande : 40 – Magot : 0 Thl – Test de déroute : dès 1 figurine mise hors de combat.		



## Des accessoires de jeu pour *Rakhmar*

Pascal MARTIN

Fondamentalement et pour autant que vous disposiez de quelques figurines et décors, même rudimentaires, ainsi que de quelques dés à six faces, seul le livre de base de *Rakhmar* est indispensable pour livrer bataille. Cela dit, le déroulement d'une partie implique de se rappeler de nombreuses informations, qu'il est souhaitable de pouvoir matérialiser sur la table de jeu pour ne pas les oublier.

Certaines de ces informations peuvent être aisément représentées par des jetons génériques et ne nécessitent donc pas d'accessoires dédiés. Je pense en particulier ici au pions de retraite ainsi qu'aux marqueurs ou dés dont les joueurs peuvent se servir pour se souvenir des points de vie restants de leurs héros ou du nombre d'ennemis qu'ils sont parvenus à mettre hors de combat.

D'autres informations, en revanche, gagnent grandement en clarté en étant représentées par des jetons ou des dés ad hoc, propres à *Rakhmar*. Il en va ainsi des jetons butins numérotés, des jetons cachés, à terre et sonné, ainsi que des jetons d'occupation. Il en va de même s'agissant des dés de restrictions d'accès.

Pour faciliter la vie des joueurs, nous avons donc complété la panoplie des produits *Rakhmar* par des accessoires de jeu qui, en plus des jetons et dés évoqués, comprennent un bloc de feuilles de butins.

Chaque de ces accessoires est brièvement décrit ci-dessous.

### Jetons « butin numéroté »

Les jetons « butin numéroté », utilisés en combinaison avec les feuilles de butins, permettent aux joueurs d'avoir une vision claire des figurines porteuses de butins et du contenu de ceux-ci, tant sur le champ de bataille qu'à côté de celui-ci (lorsqu'une figurine a battu en retraite avec son butin).

Les accessoires de jeu comprennent ainsi douze jetons « butin numéroté », dont la face comporte un numéro compris entre 1 et 12 et le verso le logo *Rakhmar* :



Jeton « butin numéroté »

### Jetons « caché »

Les accessoires de jeu comprennent huit jetons « caché » simple face, qui permettent d'indiquer les figurines qui se sont cachées sur la table de jeu.

Rappelez-vous que la notion de figurine cachée s'apprécie objectivement et non subjectivement. Cela signifie qu'une figurine cesse d'être cachée aussitôt qu'une figurine ennemie au moins dispose d'une ligne de vue dégagée sur elle<sup>1</sup>. En d'autres termes, une figurine ne peut pas être cachée pour certains ennemis et non-cachée pour d'autres. L'idée derrière cette règle est que si un ennemi voit la figurine qui s'est cachée, il est en mesure d'avertir ses camarades de son emplacement et cette figurine n'est dès lors plus cachée pour personne.

N'importe quel joueur peut indiquer à tout moment à son adversaire qu'une figurine munie d'un jeton « caché » a été ainsi repérée par l'ennemi. Dans ce cas, retirez-lui simplement son jeton « caché ».



Jeton « caché »

### Jetons « à terre / sonné »

Les règles indiquent que si, à l'issue d'un jet de dés, une figurine a été mise à terre, celle-ci doit être placée sur le dos, et que si elle a été sonnée, elle doit être placée sur le ventre.

Si ces règles fonctionnent en théorie, elles sont à peu près inapplicables en pratique. En effet, les

figurines n'ont pas toute une forme qui permet de les mettre sur le ventre ou le dos. De plus, il est vite fait de placer une figurine sur le dos et non sur le ventre, ou l'inverse, par erreur.

Il nous a donc paru nécessaire d'ajouter aux accessoires de jeu huit jetons « à terre / sonné » double-face. Durant votre phase de début de tour, retournez les jetons « sonnés » de vos figurines sur leur face « à terre » et retirez simplement leurs jetons « à terre ».

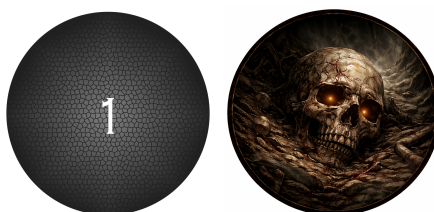


Jeton « à terre » / « sonné »

### Jetons d'occupation

Les jetons d'occupation concernent le mode détachement. Les règles indiquent à ce sujet que le maître du jeu ne doit pas déployer les figurines de l'Ancienne garde qui occupent un décor au début de la partie, mais à la place déposer à côté du décor occupé un *jeton d'occupation*, face cachée. Les règles ajoutent qu'il doit également placer un jeton vierge face cachée à côté des décors non-occupés.

Les accessoires de jeu comportent ainsi quatre jetons d'occupation « occupé » (verso muni d'un crâne) et quatre jetons d'occupation « non-occupé » (verso muni du logo *Rakhmar*), qui permettent au maître du jeu de préparer quatre décors potentiellement occupés.



Jeton d'occupation « occupé »



Jeton d'occupation « inoccupé »

### Dés de restriction d'accès

Les décors explorables placés sur la table de jeu peuvent être l'objet d'une restriction d'accès, auquel cas il convient de placer à côté du décor concerné un *dé de restriction d'accès* (ou D-RA).

D'après les règles, un D-RA est un dé à 6 faces dont les résultats sont distribués de la façon suivante : Rien - Rien - 1 - 1 - 1 - 2.

Même si un D-RA peut être simulé à l'aide d'1D6 traditionnel, nous avons jugé utile d'ajouter aux accessoires de jeu 6 D-RA ad hoc, tels que reproduits ci-dessous :



Les trois faces du D-RA

Lorsque la restriction d'accès d'un décor a été écartée, tournez le D-RA sur l'une de ses faces vierges, pour indiquer que ce décor est désormais librement explorable, mais qu'il ne l'a pas encore été. Puis, lorsque le décor a été exploré, retirez le D-RA pour indiquer qu'il ne peut plus l'être.

<sup>1</sup> Cette règle, de nature jurisprudentielle, a été intégrée au JEE. A ce propos, consultez l'article de Loïc LÉVÊQUE, *Quelques points de règles*, in : Siligenzeitung 2024/3, p. 11.

## 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](mailto:contact@herse.ch) et votre article apparaîtra peut-être dans le prochain numéro de la Siligenzeitung.