

La valeur d'une attaque et le <i>pricing</i> des unités	19
On ne rigole pas avec <i>Rakhmar</i>	24

La valeur d'une attaque et le *pricing* des unités

Jean DE LUCA

Dans le présent article, je vais exposer ma façon de voir le jeu et son équilibre, notamment s'agissant de la valeur d'une attaque et du *pricing* des unités.

Mais pour comprendre ces concepts, je me dois d'abord d'expliquer comment se déroule une bataille gagnée d'avance.

1. Les batailles gagnées d'avance

Ce que je vais dire ici pourra paraître quelque peu étrange pour certains, car la majorité des parties semblent se terminer en un *brawl* au centre de la table et se décider aux jets de dés. Pourtant, il y a pour moi quelques points clés qui permettent d'assurer la victoire à une bande dès le premier tour de jeu, et même avant celui-ci.

1.1. La conception de la bande

Tout d'abord, et tout naturellement, il y a la conception de la bande. Ce que je dis là n'est pas sorcier, mais il y a certains points très importants que je veux faire ressortir. Une bande devrait comprendre trois éléments essentiels :

- une cohérence stratégique ;
- l'exploitation de ses points forts ;
- des unités « couteau suisse ».

a. La cohérence stratégique

Par cohérence stratégique, je veux dire qu'il faut choisir un style de jeu et s'y tenir impérativement. Si l'on décide de jouer Rokov avec des unités extrêmement mobiles, il faut que le reste de la bande soit capable soit de les soutenir, soit d'accomplir les objectifs qui feront gagner la partie quand les unités montées entreront dans la mêlée (par exemple des Tireurs, un Occultiste, mais pas nécessairement un héros supplémentaire sur-équipé). Le but n'est pas

de jouer ce qui est *méta* dans la bande, mais d'avoir une cohérence dans ce qui est joué (par exemple, il est possible de jouer une bande de Siligenstadt sans recourir aux Duellistes et de s'en sortir). Sans quoi, un adversaire avec une vision correcte du jeu détruira pièce par pièce les éléments d'une bande dépourvue de cohérence stratégique.

b. L'exploitation des points forts de la bande

Il faut évidemment aussi s'appuyer sur les forces de la bande. Par exemple, pour Siligenstadt, les Duellistes ; pour Rokov, la vitesse et le marteau offert par les Cavaliers ; pour les Pillards kobolds, les nombreuses attaques et le mouvement offert par les Pillards eux-mêmes.

Tout cela permet de définir une stratégie sur table (fuir/kyter et tirer, combattre au centre, prendre de flanc, etc.) et avoir la domination, dicter le tempo de la partie grâce aux avantages de sa bande et unités face à celles de l'adversaire.

c. Les unités « couteau suisse »

Enfin, que sont des unités « couteau suisse » ? Ce sont les petits héros à 20-30 Thalers qui vont permettre de sortir votre bande d'énormément de mauvais pas.

Tout d'abord, pour l'aspect économique : si l'on ne recrute un héros (sans équipement, juste avec sa dague gratuite) rien que pour sa présence dans la bande, il permettra, durant la séquence d'après-bataille, de rechercher un objet rare supplémentaire au marché. Cela ne paraît pas spectaculaire, mais en réalité cela va considérablement augmenter la vitesse d'armement de la bande. Cette rapidité d'adaptation est le vrai secret et elle est extrêmement importante, en particulier pour les Nains et les Pillards kobolds.

Par exemple : imaginons que l'on veuille trouver au marché quatre arbalètes (rareté 4) pour équiper

un nouveau groupe d'hommes de main. Il nous faudra pour cela effectuer entre 4 et 6 jets de recherche en moyenne. Si notre bande compte deux héros (par exemple le chef de bande et un occultiste), cela prendra entre 2 et 3 batailles. Si l'on rajoute maintenant deux héros supplémentaires, on obtiendra le même résultat en seulement 1 à 2 bataille(s).

Ensuite, grâce à la capacité de ces héros à être équipé de deux objets, à savoir un outil de crochetage et une hallebarde.

L'outil de crochetage, qui permet de faire gagner du tempo lors de la bataille, est un petit bonus pour beaucoup de bande, et un bonus essentiel pour les Pillards kobolds.

Quant à la hallebarde, elle constitue l'arme de corps à corps que chaque bande devrait avoir en réserve. Pourquoi? Tout simplement car c'est le meilleur moyen de gérer Rokov et les unités montées du jeu. Placé légèrement en retrait de la ligne de front, un petit héros muni d'une telle arme crée une zone d'interdiction pour toutes les unités de cavalerie, grâce à sa capacité à désarçonner un adversaire. De plus, puisqu'il s'agit d'un héros, la probabilité de le perdre définitivement est extrêmement faible comparé à un homme de main. Dès lors, il peut être sacrifié facilement.

Pour ces raisons, les héros « couteau suisse » sont primordiaux à une bande fonctionnelle. Jouez-les!

1.2. La bataille en elle-même

Que nous disent les scénarios sur la manière de jouer dans l'optique, bien sûr, de gagner la partie?

Tout d'abord, en examinant les six scénarios du livre de base, on constate qu'ils peuvent être rangés en deux catégories :

1. **Scénario sans combat** : le premier scénario – *Chasse au trésor* – permet de gagner la partie sans combattre.
2. **Scénarios de combat** : les cinq scénarios suivants demandent aux joueurs de se taper dessus. Les scénarios de cette catégorie peuvent être eux-mêmes rangés dans deux sous-catégories :

- (a) **Contrôle du centre de table** : le troisième scénario – *Dernier carré* – et le cinquième – *Bataille de la Mare au diable* – demandent de « contrôler » le centre de la table.

- (b) **Placement et combat** : les trois scénarios restants – *Percée*, *Bataille du Puits hurlant*, *Bataille de la Tour du mage* – reposent sur le placement et le combat pur.

Il est toujours préférable de jouer en premier dans les scénarios qui demandent de capturer quelque chose – *scénario sans combat* et *contrôle du centre de table* – car en sacrifiant quelques hommes de main pour bloquer la progression adverse, et pour peu d'être extrêmement agressif, la partie est gagnée d'avance.

Dans les scénarios restants – *placement et combat* – la victoire dépend du placement, des tactiques employées – fondées sur la conception de la bande (cf. ci-dessus point 1.1) – et de l'issue des corps à corps.

Je crois fermement qu'une bataille est gagnée à un instant précis, non pas par des jets de dés, mais par la vision et l'utilisation du concept militaire du *Schwerpunkt* (point critique en Français).

Le concept est simple : toute bataille a entre 1 et 2 point(s) critique(s) qui définissent son issue. Le joueur ayant le plus de ressources et ayant occasionné le plus de dégâts à l'instant et à l'endroit où le *Schwerpunkt* apparaît aura 80% de chance de remporter l'affrontement, car son adversaire n'aura plus assez de ressources disponibles ensuite pour réellement continuer le combat.

2. Les types d'unités et leur rôle

Entrons maintenant dans le vif du sujet... et le dur des statistiques : quels sont les types d'unités, et quel est leur rôle?

2.1. Les unités de masse

Premièrement, nous avons les unités de « masse ». J'entends par-là presque exclusivement les Mili-ciens et les Pillards kobolds. Leurs statistiques sont mauvaises, ils ne coûtent quasiment rien, et c'est pour ça qu'on les aime! Leur but est simple : collecter les Thalers et éviter la déroute. Quand vous ne savez plus quoi rajouter à une bande, rajoutez quelques figurines de masse pour augmenter sa taille afin d'augmenter le nombre de pertes autorisées avant que la bande ne commence à tester la déroute. Rappelez-vous que l'avantage de ces unités est de ne presque rien coûter et d'être sacrificiables pour bloquer l'adversaire. Laissez-leur leur dague gratuite et ils seront très contents!

2.2. Les troupes de choc

Comment remporte-t-on une guerre ? Avec du sang, une quantité absurde de sang. Voilà nos fameuses troupes de choc ! Alors, une unité de choc qu'est-ce que c'est ? Simplement une unité sacrificable, qui va mourir, mais qui va occasionner le plus de dégâts possible avant de mourir. Ce sont les unités que l'on va balancer à l'adversaire et qu'il n'arrivera pas à gérer pour les deux raisons suivantes :

1. elles ont un potentiel de destruction effrayant ;
2. elles tueront presque forcément plus (en termes de Thalers) que ce qu'elles n'ont coûté.

Pour ce faire, ces unités doivent être le plus *cost-effective* possible. Et c'est là que la valeur d'une attaque rentre en jeu. Il faut que l'unité soit sacrificable et ait la possibilité de mettre le plus grand nombre d'attaques possible. Pour ce faire, il faut d'abord regarder les types de coups critiques des armes car, c'est un fait, plus on balancera d'attaques par figurines, plus on aura de chance de faire des blessures critiques (je ne parle pour l'instant que des unités de mêlée).

Type	Utile ?	Pour qui ?
Tranchant	oui	Toutes faction (Kobolds, uniquement pour les héros montés et lourdement équipés)
Contondant	oui	Kobolds (presque exclusivement)
Estoc	non	Duellistes de Siligens-tadt

Après avoir isolé quels types d'armes on veut utiliser, il faut maintenant correctement équiper ses troupes de choc. Pour ce faire, il faut prendre des profils ne coûtant pas cher, et en faire des tondeuses à gazon en les équipant d'une paire d'armes appropriée (mais surtout pas d'armure) :

- **Hache & Hache** ;
- **Hache & Epée** – permet de donner une espérance de vie correcte à la figurine, grâce à la parade de l'épée ;
- **Masse & Masse** – les Kobolds ayant moins de Force que les autres unités, le cri-

tique permettant de sonner facilement l'adversaire puis de l'achever grâce aux attaques restantes permettra de sortir n'importe quelle figurine de 1 PV presque à coup sûr.

De plus, vu comment le jeu a été créé, les unités qui réussissent à charger en premier auront presque toujours l'avantage. C'est pour cela que la vitesse et les aptitudes de déplacement sont extrêmement importantes, et c'est avec cela à l'esprit que j'ai créé la *tier list* des 5 meilleures unités de choc :

Nom	Commentaire
1. Chien de chasse (Walfried)	Charge de très loin.
2. Chasseur (Walfried)	Charge et court à travers les forêts sans malus.
3. Vétéran (Milice)	A 8 chances sur 9 de ne pas quitter la bande après avoir été mis hors de combat.
4. Pillard (Pillards Kobolds)	Bonne vitesse et peu cher. A prendre en grand nombre et dans un seul groupe d'hommes de main.
5. Sbiire (Nains)	Plus cher et plus lent que les autres, mais son Endurance de 4 lui permet de mettre à mal beaucoup de monde.
Mention honorable	
Nuée de spectres (Ancienne garde)	À deux doigts d'entrer dans le top 5 ! Le problème est que sa faction la retient vers le bas.

Friendly reminder : Les unités de choc sont faites pour mourir. Envoyez-les au combat, oblitérez la bande adverse et dépensez les 50 Thalers nécessaires au rachat des deux figurines que vous avez perdues, alors que l'adversaire accuse 200 Thalers de perte.

2.3. Les juggernauts

On va faire court. Ce sont les unités qui sont extrêmement dangereuses et puissantes, mais qui coûtent cher, très cher. Elles sont caractérisées par le fait d'avoir 2 Attaques et/ou 2 Points de vie.

Sont inclus dans le lot : les Chefs de bande, le Duelliste, la Sentinelle et le Seigneur revenant.

Pour ce genre d'unités, le secret est de les rendre les plus résistantes possibles. Equipez-les

avec **Lance & Bouclier**, **Epée & Bouclier** ou (pour les plus mesquins) **Fléau & Bouclier**. Ajoutez à cela une **Armure légère** ou une **Armure lourde** et ces figurines seront capables de tenir tête aux troupes de choc adverses.

2.4. Les sorciers

Ils sont jolis et peuvent faire des choses s'ils prennent assez d'expérience. Sans autres commentaires.

2.5. Les unités de tir

Les unités de tir sont une catégorie d'unités à part. Globalement, vous pouvez oublier tout ce que je viens d'expliquer. N'importe quelle unité peut être une unité de tir, mais le constat est simple : ce n'est juste pas bon. En effet, ces unités ne remplissent aucun des critères mentionnés ci-dessus, à savoir :

- elles ne peuvent pas effectuer plusieurs tirs ;
- leur coup critique est mauvais (j'y reviendrai plus loin) ;
- les armes de tir ont un coût élevé ;
- les armes à poudre noire sont aléatoires en raison des incidents de tir ;
- les tirs sont sujets à des restrictions quant à leur cible ;
- les armes de tir – et c'est le point le plus tragique à mon sens – n'ont pas une bonne létalité.

Dans l'état actuel du jeu, toute figurine avec une Précision de 2 ou moins ne devrait jamais toucher à une arme de tir.

Une figurine avec une Précision de 3 aura une chance sur deux de toucher. Après avoir réussi son 4+ (50%), elle devra encore blesser sa cible (souvent sur 4+ ou 3+). La probabilité qu'elle parvienne à effectuer une telle blessure est donc de 50% (jet pour

toucher) x 50%-66% (jet pour blesser), soit 25%-33%.

La cible pourra ensuite, le cas échéant, encore effectuer une sauvegarde d'armure.

Enfin, le tireur aura une chance sur trois de mettre sa cible hors de combat. En fin de compte, la probabilité de sortir une figurine lors d'un tel tir est donc au mieux de $25\%-33\% \times 33\% = 8,25\%-10,89\%$.

Notez que contrairement aux armes de mêlée, le critique des armes de tir n'améliore pas ces probabilités.

La majorité des unités qui peuvent prendre une arme de tir (car elles ont une précision potable), seont donc meilleures dans leur version *troupe de choc* (cf. 2.2 ci-dessus) ou *juggernaut* (cf. 2.3 ci-dessus).

Le tir n'est cependant pas inutile, loin de là. C'est juste qu'il faut le prendre comme un bonus après avoir constitué le cœur de sa bande. Comme nous l'avons vu, la probabilité de sortir son adversaire avec une arbalète ou une arquebuse (arme de Force 4) est d'environ 10%. Il faut alors trouver un moyen d'augmenter cette létalité.

Pour ce faire, il faut des unités très rapides (Chien de chasse, Eclaireur monté, Kobold monté sur Draco-serpent, Nuée de spectres, etc.) capables d'aller achever au corps à corps les ennemis sonnés.

Par ailleurs, les arbalètes et arquebuses permettent d'effectuer des grosses attaques en faisant fi des caractéristiques du tireur. C'est pour cela qu'un Pillard kobold équipé d'une arbalète peut arriver à des résultats dévastateurs et peut tomber les grandes cibles ennemies ou les unités avec une bonne sauvegarde d'armure assez facilement, ce qui manque un peu aux bandes de Pillards kobolds.

Remember Boys, contrôler les zones de non droit et les mouvements adverses, c'est gagner la game !

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 votre article apparaîtra peut-être dans le prochain numéro de la Siligenzeitung.

	Gros héros (80-120 TH)	Juggernaut (Duellistes)	Troupes de choc Chiens, Chas- seurs, Vétérans	Troupes de choc Kobolds	Masse
Qualité de l'attaque	excellente	bonne	bonne	médiocre	nulle
Nombre d'attaques	2-3 (défense meilleure que l'attaque)	2-3 (défense meilleure que l'attaque)	2	2	1
Critique de l'attaque	tranchant	tranchant	tranchant/ contondant	contondant	Pas déterminant
Valeur attendue	50-60 Thl/Attaque	40 Thl/Attaque	25-20 Thl/Attaque	10 Thl/Attaque	aucune

2.6. Synthèse

En définitive, quelle est la valeur d'une attaque ? En résumé, ce que l'on a pu voir à travers tout cela, c'est qu'une attaque a de la valeur selon (voir le tableau ci-dessus) :

- le châssis / coût de l'utilisateur / coût effectif par attaque ;
- la qualité de l'attaque (stats utilisateur) ;
- le nombre d'attaques ;
- le critique de l'attaque.

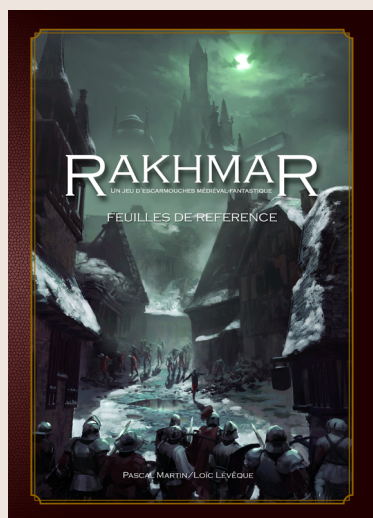
Conclusion

Bien entendu, tout est jouable. Tout cela est ma vision subjective de gros optimiseur, et sûrement pas l'unique vision qui doit exister du jeu.

J'espère que cette analyse en profondeur des mécanismes de construction de bandes et d'utilisation d'unités au combat aidera certaines personnes, et j'ai hâte de vous affronter sur le champ de bataille !

PS : Objectivement, la Hallebarde est juste une arme à deux mains en mieux, fight me.

Rakhmar, feuilles de référence



Rakhmar, feuilles de référence est un nouvel accessoire de jeu pour *Rakhmar* dont vous ne pourrez plus vous passer ! Son objectif est de vous simplifier la vie, en vous permettant de regrouper en un seul endroit toutes les feuilles de référence nécessaires à la gestion de vos bandes.

Ce livre contient un aide-mémoire ainsi que 10 feuilles de bandes, 60 fiches de héros et 60 fiches d'hommes de main, le tout dans des versions mises à jour et épurées. Une table des bandes, en début d'ouvrage, vous permettra de cataloguer et d'accéder facilement à celles-ci.

Format : A4, impression noir-blanc, reliure à spirale, 143 pages

Numéro ISBN : 978-2-9701850-0-0

Prix : environ CHF 25.-/EUR 25.-

On ne rigole pas avec *Rakhmar*

Pascal MARTIN

Rakhmar a été imaginé comme un jeu destiné avant-tout à divertir. Comme l'annonce d'ailleurs clairement l'avant-propos du livre de base : « *s'il est une chose qu'aucun des deux [le joueur vétérane et le débutant] ne trouvera, c'est un jeu parfaitement optimisé et équilibré pour la compétition. Rakhmar naît en effet de la volonté de se retrouver entre amis pour pousser du plastique (ou du métal) au sein de magnifiques tables de jeu et c'est ce type de divertissement qu'il vise à offrir* ».

Oui mais... l'absence d'équilibrage d'un jeu n'est pas un but recherché par son auteur. Il s'agit bien plutôt d'un défaut inhérent à toute création ludique nouvelle d'une certaine complexité. Ce n'est que par la confrontation à la réalité – c'est-à-dire, en l'occurrence, par la multiplication des parties et leur observation minutieuse – qu'émergent, peu à peu, des points de règles défectueux, des lacunes ou des problèmes d'équilibrage.

Dans le cas de *Rakhmar*, ces perspectives d'amélioration ont donné naissance au JEE, dont le but est précisément de polir, patiemment, un système de jeu assumé comme largement perfectible au moment de sa publication.

Mais naturellement, ces ajustements successifs devaient tôt ou tard faire germer l'idée d'une approche plus compétitive du jeu. Cette idée ayant fait son chemin, nous sommes désormais convaincu que, sans perdre son âme, *Rakhmar* se prête au jeu organisé.

Dès lors, nous sommes heureux de pouvoir vous proposer un *Règlement de tournoi* pour *Rakhmar*, disponible sur le site Internet du jeu.

Afin de faciliter la lecture de ce document, nous en donnons ci-après un bref commentaire.

Deux types de tournois sont proposés : un *tournoi libre*, qui peut prendre la forme que son organisateur souhaite lui donner, et un *tournoi homologué*, auquel le règlement s'applique pleinement et qui permet aux joueurs participants de concourir dans le *classement général* des joueurs de *Rakhmar*.

Dans un cas comme dans l'autre, un tournoi est organisé à l'initiative d'un *organisateur* et nécessite la présence d'un *arbitre*. Lorsque le tournoi est homologué, cet arbitre doit être certifié. La pro-

cédures de certification des arbitres fait l'objet d'un autre règlement, également disponible sur le site Internet du jeu.

Les règles proposées sont conçues pour qu'un tournoi de *Rakhmar* puisse tenir sur une journée, découpée en 4 *rondes* de 2 heures.

Les scénarios joués sont prédéfinis. Afin de permettre aux joueurs d'accumuler suffisamment d'équipement au début du tournoi, les deux premières parties sont des « *Chasse au trésor* ». Les joueurs peuvent ensuite voter pour le scénario qui sera joué lors de la troisième ronde (« *Percée* » ou « *Bataille de la Tour du mage* »). Enfin, le dernier scénario joué est celui de la « *Bataille de la Mare au diable* », que l'absence de *voies de retraite* (2.2.2.1) rend idéal pour une bataille finale sanglante.

Le vainqueur du tournoi est le joueur qui aura accumulé le plus de *points de victoire*. Si le fait de remporter des rondes confère bien entendu des points de victoire – jusqu'à un maximum de 20 points –, la *valeur finale de bande* joue un rôle également important, puisqu'elle permet de gagner jusqu'à 20 points de victoire supplémentaires.

Afin de récompenser la possession d'objets difficiles à obtenir, certains d'entre-eux permettent d'augmenter la valeur de bande, telle qu'elle est ordinairement calculée.

Par ailleurs, 2 *points de victoire bonus* sont attribués au joueur qui aura écrit le meilleur texte relatant l'histoire de sa bande. Après tout, une partie de l'ADN de *Rakhmar* lui vient du jeu de rôle (Pascal MARTIN, *La Tentation de la Pâlebrume*, Siligenzeitung 2024/1, p. 1) et il nous paraissait important que, même sous forme compétitive, *Rakhmar* conserve une propriété de cette filiation.

Enfin, des *points de pénalités* peuvent être également distribués aux joueurs qui utiliseraient des figurines non-peintes.

Le rang d'un joueur dans le classement général des joueurs de *Rakhmar* dépend directement de ses performances dans les tournois homologués auxquels il participe puisque chaque *point de Pâlebrume* qu'il possède – et qui détermine ce rang – reflète un point de victoire gagné dans un tel tournoi.