

L'extension de Rakhmar est là!	29
L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture (suite)	31

L'extension de Rakhmar est là!

Pascal MARTIN

Ça y est, après presque deux ans de développement, l'extension de *Rakhmar, La Tentation de la Pâlebrume*, est désormais disponible. Nous voulions vous donner ici un petit aperçu du contenu de ce livre et de ce qu'il ajoute à l'univers du jeu.

Nouvelles règles

Si toutes les règles du livre de base de *Rakhmar* (corrigées et complétées par celles contenues dans la dernière version du JEE), demeurent pleinement applicables, l'extension du jeu apporte quelques nouvelles règles, destinées à enrichir vos parties.

Dans les deux premiers numéros de la *Siligenzeitung*, nous avons déjà présenté des règles permettant de gérer les **cours d'eau**¹. Ces règles ont été peaufinées et sont désormais officielles. Deux nouveaux scénarios (*Bataille pour le guet* et *Bataille du pont sur l'Enfer*) exploitent les cours d'eau. Les **crevasses** viennent compléter les nouveaux types de décors. Ce décor infranchissable et de prime abord peu intéressant prend en réalité tout leur sens lorsqu'il est utilisé dans le cadre du scénario *Dans les profondeurs de Sath*, dont les règles spéciales rendent les crevasses particulièrement dangereuses. Bien entendu, cours d'eau et crevasses peuvent tout à fait trouver leur place dans une *Chasse au trésor* ou tout autre scénario du livre de base.

Dans le quatrième numéro de la *Siligenzeitung*, nous avons également déjà présenté de nouvelles règles régissant les **rencontres fortuites** déclenchées par l'exploration de certains décors². Là encore, ces règles ont été peaufinées, puis complétées par un **bestiaire**, qui décrit toutes les créatures que les explorateurs sont susceptibles de rencontrer lors de leurs fouilles. La phase d'exploration a aussi été agrémentée d'un **tableau d'exploration revu et corrigé**, qui intègre de nombreux

objets inédits et qui a été pensé pour augmenter les probabilités de trouver des objets intéressants, et donc de réduire la frustration des joueurs qui, dans certaines parties, ont pu parfois avoir l'impression de ne trouver que flacons de vin du pauvre et cordes et grappins (« *il ne manque plus que le tabouret* », m'a dit un soir un joueur désespéré, mais dont je tairai ici le nom...).

Enfin, la phase de magie a été clarifiée, grâce à l'introduction d'une distinction entre **sorts éphémères** et **sorts persistants**, et enrichie, grâce à la notion de **livre de sort**. Un tel objet se définit comme un sort incorporé dans un livre, lequel est considéré comme un équipement. Pour cette extension, ces livres sont en lien avec un nouveau domaine de magie, celui des *Sortilèges rakhmarites ancestraux*, que tout sorcier peut exploiter dès lors qu'il est en possession d'un livre de sort.

Nouveau mode de campagne

Dans le premier numéro de la *Siligenzeitung*, nous avons indiqué que « *En proposant un scénario complet et des personnages nommés, poursuivant chacun des objectifs qui leur sont propres, le deuxième livre de la série Rakhmar : La tentation de la Pâlebrume, entend pousser plus loin le concept de campagne.* »³.

Cette idée initiale a été l'objet d'un grand chantier, qui a finalement débouché sur le concept de **campagne à intrigue**. Une telle campagne s'appuie sur une carte de monde de *Rakhmar* recouverte d'hexagones. Le chapitre 2 de l'extension décrit les règles permettant aux joueurs de déplacer leur troupes sur cette carte et de les faire s'affronter, dans le cadre d'une **intrigue** prédéfinie. Une intrigue peut se définir grosso modo comme un cadre narratif à l'intérieur duquel des factions spécifiques du monde de *Rakhmar* poursuivent chacune des objectifs propres, que la campagne leur donne l'occasion de réaliser. Ainsi, par exemple,

l'intrigue de la *Faim du Fléau* met en scène le terrible *Fléau de Torvebois*, dont le but est d'engloutir tout ce qui l'entoure, et contre lequel les *Nemrods* doivent lutter. Le chapitre 2 est complété par 8 nouveaux scénarios, chacun représentant un type d'hexagone de la carte du monde de *Rakhmar*, et donc un champ de bataille potentiel dans le cadre d'une campagne à intrigue. Bien entendu, ces scénarios peuvent également être utilisés dans le cadre d'une campagne ordinaire de *Rakhmar*.

Renforts et nouvelles bandes

Comme nous l'avons annoncé dans le troisième numéro de la *Siligenzeitung*, toutes les bandes décrites dans le livre de base de *Rakhmar* bénéficient de **renforts** dans le cadre de l'extension⁴. Par renfort, il faut comprendre généralement un choix de héros et un choix d'hommes de main supplémentaires, parfois des compétences ou des règles spéciales inédites.

De plus, l'extension décrit **deux nouvelles régions** du monde de *Rakhmar*, à savoir celle du *Lac Rokov* ainsi que celle de la *Forêt de Torvebois*. Chacune de ces régions comprend deux nouvelles bandes jouables : la *Cité du Lac* et *Mort-Cros* pour le *Lac Rokov*, respectivement le *Fléau de Torvebois* et les *Nemrods* pour la *Forêt de Torvebois*. La plupart de ces bandes introduisent des mécaniques de jeu originales. Ainsi, par exemple, les Oracles de Sath (*Mort-Cros*) sont des sorciers dont la puissance varie en fonction du nombre d'Adeptes qui l'accompagnent. De son côté, le *Fléau de Torvebois* commence la campagne seul dans sa bande, mais voit progressivement ses rangs grossir au fur et à mesure qu'il pond des engéances ou qu'il absorbe des ennemis pour en créer des copies.

Enfin, tant les renforts que les nouvelles bandes disposent désormais d'un **personnage** (nommé). La présence de ces figurines légendaires a été annoncée dans le sixième numéro de la *Siligenzeitung*⁶. Ces personnages jouent un rôle important dans le cadre des campagnes à intrigue, puisqu'ils incarnent chacun un chef de troupe. Ils peuvent cependant être également utilisés dans vos campagnes ordinaires de *Rakhmar*. Rappelez-vous simplement qu'ils sont particulièrement puissants et qu'ils n'est pas exclu qu'ils déséquilibrent alors quelque peu vos parties.

Nouveaux équipements et règles avancées

L'extension introduit quelques nouvelles armes ainsi qu'une nouvelle catégorie d'équipement : les

robes de sorcier. Ces objets sont destinés à améliorer les figurines de type sorciers sur le champ de bataille. En effet, l'expérience a montré que ces figurines n'étaient pas toujours les plus performantes et qu'elles étaient souvent délaissées au profit d'autres choix stratégiques plus agressifs lors de la constitution de bandes destinées à la performance⁵.

De plus, l'extension décrit un nouveau type d'artisanat : la **fabrication de bijoux**, dont les joailliers de la *Cité du Lac* sont des experts. La création de ces objets nécessite du minerai d'or ou d'argent, qui peut être acquis lors de l'exploration de mines, présentes en particulier dans le nouveau scénario *Dans les profondeurs de Sath*. Les bijoux, qui peuvent être également trouvés lors de la phase d'exploration, peuvent être revendus au **marché noir**. Ce type de marché est intéressant puisqu'il permet d'obtenir des objets qui, selon les règles usuelles, sont très rares ou ne peuvent simplement pas être obtenus dans le commerce, à l'instar des potions alchimiques parfaites.

Additions au mode détachement

Le mode détachement, décrit dans le livre de base de *Rakhmar*, est enrichi dans l'extension par **trois nouveaux scénarios**, qui tous trouvent un ancrage dans la géographie connue de la *Cité* au-delà des mondes. Ainsi, le scénario *Assaut sur la Citadelle* se déroule dans la Citadelle de *Rakhmar*, *Les égouts de la Cité* dans les sous-sols insalubres de la ville (déjà évoqués dans le scénario *Bataille du puits hurlant* du livre de base), et enfin *Le harem du Prince* dans le palais de la princesse Ish'ras (dont le destin a été relaté à l'occasion du scénario *Bataille de la Mare au diable* du livre de base).

¹ Pascal MARTIN/Loïc LÉVÊQUE, *Règles sur les cours d'eau*, in : *Siligenzeitung* 2024/1, p. 2 s. ; Pascal MARTIN / Loïc LÉVÊQUE, *Règles sur les cours d'eau (suite)*, in : *Siligenzeitung* 2024/2, p. 7.

² Pascal MARTIN, *Bonne nouvelle : de mauvaises rencontres!*, in : *Siligenzeitung* 2024/4, p. 17 s.

³ Pascal MARTIN, *La Tentation de la Pâlebrume*, in : *Siligenzeitung* 2024/1, p. 1.

⁴ Pascal MARTIN, *Renforts des baronnies orphelines*, in : *Siligenzeitung* 2024/3, p. 9 s.

⁵ Voir Jarod PIGUET, *Optimisons nos Occultistes de l'aube*, in : *Siligenzeitung* 2024/2, p. 8, et Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, in : *Siligenzeitung* 2025/5, p. 19 ss, point 2.4.

⁶ Pascal MARTIN, *Des personnages nommés pour vos campagnes*, in : *Siligenzeitung* 2025/6, p. 25 s.

L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture (suite)

Pascal MARTIN

L'art aux prises avec l'IA

A l'heure où l'intelligence artificielle inonde le monde de contenus graphiques générés sur la base de *prompts*, il nous tient à cœur, au sein de l'équipe *Rakhmar*, de faire appel à de « vrais » artistes pour illustrer nos livres.

Cette posture n'a rien d'idéologique. Il n'y a rien de répréhensible ni de choquant à faire appel à des outils de ce type et nous ne jetons pas la pierre à ceux qui les utilisent, en particulier pour générer des images dans le cadre de projets à budget nécessairement limité, tel que *Rakhmar* l'est assurément.

Cette volonté découle bien plus d'une certaine nostalgie, d'un certain attrait pour les livres de jeu à l'ancienne, en bref : d'un choix. Mais elle découle aussi d'un constat : les IA peuvent générer de tels images uniquement grâce aux données d'entraînement auxquels on leur a donné accès, données qui sont essentiellement composées – à l'heure actuelle encore – de contenus créés par des êtres humains. Dans ce contexte, il nous paraît donc indispensable que les humains continuent de créer des œuvres originales. Enfin, c'est un réel plaisir de dialoguer avec un artiste à qui l'on a demandé une illustration, de voir une ébauche s'affiner, se préciser, jusqu'à la découverte, après parfois de longues semaines d'attente, d'un résultat certes conforme aux attentes, mais surtout surprenant de ce qu'il contient d'*autre* de ce qui a été demandé. Cet *autre*, conséquence de l'interprétation, propre à l'artiste, de la demande qui lui a été faite, avec ce qu'il comporte d'inattendu, participe de cette magie qui fait la richesse et l'originalité d'une œuvre commandée.

Rebelotte

Dans le deuxième numéro de la *Siligenzeitung*, nous avons décrit le processus de création de la couverture du livre de base du jeu¹, en collaboration avec **Lucas Orström**, un artiste au grand talent. Comme nous étions très contents de l'œuvre originale qu'il avait composée pour nous, et aussi parce qu'il nous paraissait important – pour une question de cohérence visuelle – que l'enveloppe

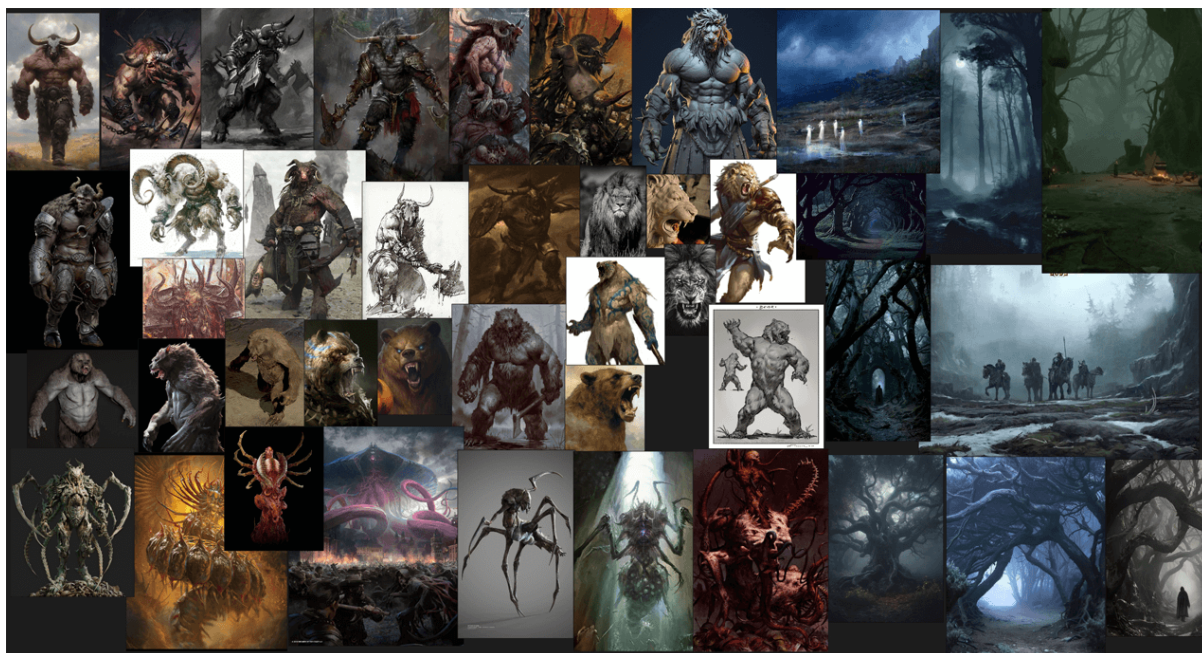
des deux ouvrages soit dans la même veine graphique, nous lui avons demandé de remettre le couvert pour l'extension, ce qu'il a accepté avec plaisir !

La première étape de cette nouvelle collaboration a consisté à envoyer à Lucas un *prompt* (si si, ça commence aussi comme ça) :

La scène se déroule dans une forêt sombre et torturée. Au premier plan, dans l'ombre, un petit groupe d'hommes-bêtes (2 ou 3 individus) suit une piste qui s'enfonce dans les sous-bois. Les hommes-bêtes sont équipés de javelots et portent à leur ceinture les trophées de leurs précédentes chasses. À l'arrière-plan, au-dessus des broussailles, les troncs d'arbres immenses atteignent le bord supérieur de l'image à travers une lumière laiteuse, due à la présence d'un épais brouillard. Derrière les arbres, on aperçoit la silhouette d'une créature géante (ressemblant à un insecte), dotée de nombreuses pattes.

Sur la base de ces indications initiales, Lucas nous a proposé le croquis suivant :





Afin que nous puissions l’orienter sur ce que nous voulions exactement, il nous a également envoyé un patchwork d’illustrations auxquels notre demande lui avait fait penser (voir ci-dessus). Ceux qui ont déjà eu l’occasion d’examiner la couverture de l’extension avec attention auront facilement découvert ce que nous avons indiqué à Lucas.

Mais cela n’était pas suffisant, il nous fallait aussi préciser le positionnement des différents objets sur la couverture, de telle sorte à ce que le titre du livre n’en camoufle pas une partie essentielle. Ceci ayant été précisé et tenant compte de nos différentes remarques, Lucas nous a envoyé ce deuxième croquis (voir ci-contre).

Satisfait par cette seconde ébauche, nous avons donné le feu vert à Lucas pour finaliser son projet. Et quelque temps plus tard, nous recevions l’illustration qui a été en fin de compte intégrée à la couverture de *La Tentation de la Pâlebrume*.

Nous terminons donc cet article en remerciant chaleureusement Lucas pour son travail !

¹ Pascal MARTIN, *L’art de Rakhmar, genèse d’une couverture*, in : Siligenzeitung 2024/2, p. 5.



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.