

Le choix des armes (Introduction).....	33
JEE – Mise à jour de certains décors.....	33
Le choix des armes (Première partie).....	34
Quelles figurines pour <i>Rakhmar</i> ? (Première partie).....	36

Le choix des armes (Introduction)

Pascal MARTIN

Afin de donner aux joueurs de *Rakhmar*, expérimentés ou non, des pistes de réflexion pour la constitution de leur bande, nous vous proposons désormais régulièrement, à compter du présent numéro de la *Siligenzeitung*, des articles destinés à la présentation de bandes considérés par leur auteur comme solides, pour ne pas dire compétitives. Ces articles contiendront notamment, sous une forme synthétique, une explication des points forts de la bande étudiée, une description des choix

stratégiques opérés en conséquence ainsi qu'une liste de bande complète.

Le premier de ces articles est consacré à l'Ancienne garde de *Rakhmar*. L'auteur de cet article n'est autre que le créateur de cette bande, puis de ses renforts dans *La Tentation de la Pâlebrume*. Il l'a très régulièrement jouée lors de la phase de *beta testing* du jeu, puis depuis sa sortie. Il connaît dès lors mieux que personne ses forces et ses faiblesses.

JEE – Mise à jour de certains décors

Pascal MARTIN et Loïc LÉVÊQUE

A l'occasion de la sortie de *Rakhmar, La Tentation de la Pâlebrume*¹, certains décors explorables du livre de base ont été mis à jour, par le biais du JEE, afin d'exploiter les nouveautés introduites par cette extension.

Les décors concernés sont le *Cimetière*, le *Puits hurlant* ainsi que la *Mare au diable*. Ces décors ont dès maintenant recours à la règle *Rencontres fortuites* (T-1.4.1) ainsi qu'au *Bestiaire de Rakhmar* (T-1.4.3) de l'extension.

L'idée derrière l'usage des créatures décrites dans le bestiaire était d'ancrer davantage l'exploration de ces décors dans l'univers de *Rakhmar*. Ainsi, par exemple, Putrides de *Rakhmar* et Gargouilles remplacent désormais les créatures quelque peu génériques que l'on rencontrait jusqu'alors dans les cimetières : Goules et Zombies. D'autres créatures, préexistantes au bestiaire, ont été dotées d'un profil de figurine et de règles spéciales dans l'extension, à l'instar du funeste Syus-sirgith et des ses infâmes rejetons. Les décors

concernés ont donc également été mis à jour, afin de se référer explicitement à ces entités.

Notez que les créatures décrites dans le bestiaire de *Rakhmar* sont relativement coriaces et qu'il sera généralement plus difficile d'explorer un décor en suivant les nouvelles règles de rencontres fortuites que précédemment, lorsque les créatures rencontrées ne frappaient qu'une fois l'explorateur avant de laisser en paix.

Ce choix est délibéré. Nous souhaitons que la décision d'envoyer une de ses figurines explorer certains décors comporte plus de risques et soit donc mûrement réfléchi. Mais rassurez-vous, ce risque s'estompera au fur et à mesure que vos figurines progresseront. De plus, la facilité accrue qu'ont les explorateurs à récupérer des objets de qualité dans le nouveau tableau d'exploration devrait aussi permettre de compenser quelque peu ces difficultés nouvelles.

¹ Pascal MARTIN, *L'extension de Rakhmar est là !*, in : *Siligenzeitung* 2025/7, p. 29 s.

Le choix des armes (Première partie)

L'Ancienne garde de Rakhmar

Loïc LÉVÊQUE¹

Les règles de la faction

Parmi les factions du livre de base, l'Ancienne garde de Rakhmar est la plus exotique dans son fonctionnement. Au-delà du fait qu'elle n'utilise pas la même monnaie que les autres, elle a également des manières différentes de collecter ses ressources et des règles structurantes pour son *gameplay*. Les deux règles qui ont l'impact le plus grand à ce titre sont la *peur* et l'. Nous allons dès lors développer ces deux points, puis en tirer les enseignements nécessaires à la création d'une liste de bande prête pour la compétition.

1. La peur

D'après les règles, une figurine qui souhaite en charger une autre qui cause la peur doit d'abord réussir un test de commandement sous peine de rater sa charge. De plus, une figurine qui est chargée par une autre qui cause la peur doit réussir un test de commandement sous peine de ne toucher que sur 6 lors de la prochaine phase de corps à corps.

Dans l'application de ces deux règles, il est indifférent que l'une ou l'autre figurine concernée soit ou non engagée au corps à corps. En revanche, avoir consommé de la Rakhmar Triple ou causer soit-même la peur les neutralise totalement.

Ces règles ont un impact dans toutes les parties et permettent à l'Ancienne garde de mitiger l'effet d'un surnombre ennemi et, de manière générale, de limiter le nombre de figurines qui pourront engager le combat contre elle. Elles sont particulièrement déterminantes contre les factions disposant d'un commandement bas et/ou qui n'ont pas énormément de facilité à jouer autour de leur chef. Ne laissez par exemple jamais un Duelliste isolé face à l'Ancienne garde.

2. L'impossibilité de courir

La règle spéciale *Guerriers d'outre-tombe*, applicable à toutes les figurines de l'Ancienne garde et qui empêche celles-ci de courir, est peut-être plus structurante encore. Elle a pour conséquence qu'une armée standard de l'Ancienne garde ne

prendra presque jamais le contrôle de la table et n'aura probablement pas accès à autant de décors explorables que son adversaire. Si l'une ou l'autre de vos figurines possède une caractéristique de Mouvement correcte – de 5 pour un Seigneur revenant, voire de 6 pour une Nuée de spectres –, la majorité de vos forces se traînera à 4ps par tour.

Dans ce contexte, la règle spéciale *Spectre*, qui fait ignorer aux Banshees et aux Nuées de spectre les terrains difficiles, n'est pas aussi déterminante en pratique qu'il n'y paraît. En effet, cette règle ne permet pas à ces figurines de voir leur adversaire dans une forêt plus loin que n'importe qu'elle autre figurine. Par ailleurs, un adversaire qui court dans un tel terrain se déplacera en fait plus ou moins à la même vitesse que vos Spectres.

Mais les renforts de l'Ancienne garde, décrits dans la fraîchement publiée *Tentation de la Pâle-brume*, vous donne désormais accès au Garde de la Citadelle. Ces figurines, qui peuvent être équipées d'un Destrier squelette, sont en mesure de contrebalancer ce désavantage.

3. Conséquences en jeu

Vous êtes le défenseur. Votre bande est solide, mais lente. La peur et vos équipements de base vous rendent difficile à déloger d'une position, sans compter que vous pouvez faire apparaître des figurines gratuites en cours de partie. En revanche, vous ne pouvez pas réellement empêcher l'adversaire de fuir ou de vous contourner s'il choisit d'éviter le combat.

Vous devez dès lors choisir avec soin l'endroit où vous voulez combattre tout en gardant en tête que cet endroit sera sûrement dans votre moitié de la table et accepter que l'adversaire pourra souvent avoir le choix de venir ou non à votre rencontre. Dans les scénarios de combat (*Bataille du Puits hurlant* ou *Bataille de la Mare au diable* par exemple), vous êtes avantagé par votre solidité brute. Dans ceux de collecte (*Chasse au trésor* et désormais *Labyrinthe forestier* par exemple), il vous faudra limiter la casse et prendre tout ce que votre adversaire vous laissera, soit par erreur, soit parce qu'il ne le peut pas sans s'exposer.

Ma bande compétitive de l'Ancienne garde de Rakhmar

Unité	Équipement	Os	Ames
1 Sculpteur d'os	Bâton, <i>Robe en lambeaux*</i>	5	5
1 Garde de la Citadelle	Cimeterre, Destrier squelette caparaçonné, <i>Armure légère, Bouclier</i>	7	7
5 Guerriers revenants	Epée, Bouclier, <i>Armure légère</i>	10	5
2 Guerriers revenants	Epée, Bouclier, <i>Armure légère</i>	4	2
1 Exécuteur	Hache à deux mains, <i>Armure lourde</i>	3	1
1 Nuée de spectres	<i>Dagues éthérées</i>	0	10
11 figurines	← Totaux →	29	30
Valeur de bande : 75 – Magot : 1 Os Test de déroute : dès 3 figurines mises <i>hors de combat</i> <i>* Les équipements indiqués en italiques sont obligatoires</i>			

La liste d'armée

La liste présentée ci-dessus économise 1 Os et permet de minimiser les faiblesses de l'Ancienne garde sans trop sacrifier ses forces.

Sept Guerriers revenants constituent une base solide pour encaisser l'avancée de l'adversaire, surtout soutenus par les invocations du Sculpteur d'os. Attention, le groupe de deux Guerriers revenants doit impérativement survivre à la première partie. On les a payé pour pouvoir donner leurs épées à l'Exécuteur à partir de la deuxième. Gardez donc également celui-ci en état de les recevoir !

Un Guerrier revenant avec juste ses Poings et un Bouclier reste un tank correct (sauvegarde d'armure à 5+, parade, plus tard sauvegarde spéciale du Seigneur revenant) et il fait un parfait chasseur d'âmes quand il s'agit d'explorer les décors proches. Mais un Exécuteur avec une paire d'Épées (soit deux attaques relançables qui causent des blessures automatiques sans sauvegarde sur des 6 et une parade ajoutée à la figurine qui a déjà une Armure lourde), c'est un autre calibre comparé à l'Exécuteur de base qui survit rarement pour utiliser son Arme à deux mains.

Le Garde de la Citadelle fait ici office de fixeur. Son mouvement et sa haute résistance (parade, 3+ de sauvegarde d'armure), lui permet de prendre les

devant et fixer une figurine ennemie trop avancée ou de menacer le chemin menant à un point de retraite sans trop de risques. A jouer prudemment tout de même, le gars a beau être une boîte de conserve, si quinze ouvre-boîtes lui tombent dessus en même temps, il finira par céder, surtout si l'un des ouvre-boîtes en question est un capitaine de Rokov en équipement complet ! Le Cimeterre permet d'avoir un peu de répondant, mais l'Epée pour la relance de la parade se justifie pleinement (voire est un peu mieux dans le rôle qu'on lui attribue).

Enfin, la Nuée de spectres (dont le groupe sera renforcé en priorité dès que le gain d'âmes le permettra, ne serait-ce que pour élever le seuil du test de déroute, initialement de 3 figurines ou plus mises *hors de combat*), est le marteau de votre enclume avec ses nombreuses attaques. Elle sera secondée dans ce rôle par l'Exécuteur dans les parties suivantes.

Note : dès que vous aurez accès aux mutations, ce que vous devriez chercher à faire dès que possible, vous pourrez rendre leurs Épées à vos deux Guerriers revenants et faire pousser des lames à votre Exécuteur.

¹ L'auteur remercie Jean DE LUCA qui a bien voulu relire cet article et ainsi éviter qu'il ne s'emporte trop.

Quelles figurines pour *Rakhmar*? (Première partie)

Pascal MARTIN

L'une des forces de *Rakhmar* – à tout le moins du point de vue de ses auteurs! – est de n'imposer aucune gamme de figurines particulière. Mais cette caractéristique implique dès lors un effort de recherche de la part de tout joueur qui envisage de se constituer une nouvelle bande pour *Rakhmar* ou simplement d'étoffer une bande existante. Inévitablement, l'une des premières questions que se pose tout nouveau joueur de *Rakhmar* est donc la suivante : *quelles figurines vais-je utiliser pour représenter mes unités sur la table de jeu?*

La première partie de cet article a pour but de vous présenter les grandes options qui s'offrent à vous dans ce contexte, ainsi qu'à vous donner quelques exemples de figurines susceptibles de représenter les héros et hommes de main de l'Ancienne garde de *Rakhmar*, dont il a été question dans l'article qui précède celui-ci.

Les différentes options

Il existe essentiellement trois manières de trouver des figurines adaptées à *Rakhmar*.

Tout d'abord, vous pouvez décider de piocher dans une gamme de figurines destinée à un autre jeu. C'est précisément pour vous laisser cette possibilité que les bandes de *Rakhmar* sont généralement composées de figurines courantes dans un univers médiéval-fantastique : humains, nains, kobolds (que des gobelins peuvent représenter de manière tout à fait satisfaisantes) et morts-vivants. Nous ne ferons pas ici de publicité pour d'autres jeux de figurines, mais les amateurs du genre pourront en nommer au moins quelques-uns.

Ensuite, vous pouvez vous tourner vers un sculpteur de figurines dont les créations ne sont

pas spécifiquement destinées à un jeu déterminé. C'est ce choix qu'a fait l'auteur de ces lignes pour bon nombre de ses héros et hommes de main.

Enfin, la solution la plus ambitieuse consiste à recourir à l'impression 3D. Ce choix peut-être judicieux pour compléter des bandes constituées d'un socle de figurines conventionnelles ou alors pour constituer des bandes complètes. Certains vendeurs présents sur des sites spécialisés proposent de vous livrer des figurines imprimées. D'autres ne vous vendront que les fichiers permettant, à l'aide de votre propre imprimante, de faire surgir de la résine vos propres figurines.

Des figurines pour l'Ancienne garde

Le site www.sciborminiatures.com propose un nombre impressionnant de figurines de qualité à l'échelle 28mm. Si le créateur de ces modèles semble avoir un attrait particulier – pour ne pas dire une obsession – pour les nains, le site propose également de nombreux modèles d'humains et de morts-vivants (notamment).

Les quelques figurines reproduites ci-dessous illustrent à quoi l'Ancienne garde de *Rakhmar* peut ressembler si l'on choisit cette option.

Le modèle du Sculpteur d'os est un coup de cœur. Les morts-vivants qui sortent de terre, sous le contrôle apparent de ce nécromancien à la longue canne, font immédiatement penser au sort *Sculpture de revenant*. Quant au Guerrier revenant, l'auteur de ces lignes s'est amusé à l'imaginer ayant volé un bouclier aux couleurs de Siligens-tadt, certainement après avoir occis son propriétaire malheureux.



Sculpteur d'os

Seigneur revenant

Exécuteur

Guerrier revenant (face et dos)