

La Tentation de la Pâlebrume	1
Les règles sur les cours d'eau	2
Le scénario : <i>Bataille pour le gué</i>	3
Un prédateur un peu trop capricieux	4
Publiez dans la Siligenzeitung!	4

La Tentation de la Pâlebrume

Par Pascal MARTIN

Rakhmar est un jeu d'escarmouches. A ce titre, il se situe à mi-chemin entre le *wargame* et le jeu de rôle.

Tout comme le *wargame*, il nécessite des figurines interrégissant sur une table de jeu. Mais à la différence de ce type de jeu – qui réclame généralement de constituer de véritables armées de plusieurs dizaines de figurines – le jeu d'escarmouches repose sur l'idée de *bandes*, composées d'un nombre plus restreint de personnages.

Tout comme le jeu de rôle, le jeu d'escarmouches intègre la notion de proression (ou d'évolution) des personnages impliqués. Mais à la différence de ce type de jeu, dans lequel chaque participant incarne généralement un seul personnage, le jeu d'escarmouches permet une évolution de toutes les figurines qui composent votre bande.

Compte tenu de ces caractéristiques du jeu d'escarmouches, *Rakhmar* est destiné à être joué, non pas sous la forme de batailles successives sans lien entre elles, mais sous forme de *campagne*.

Une campagne peut être définie comme un ensemble d'affrontements, fonctionnellement reliés entre eux par la mémoire des événements passés, telle qu'elle est consignée au fur et à mesure des batailles sur les fiches descriptives des figurines de chaque bande participante.

Il est tout à fait possible de participer à une campagne de *Rakhmar* sans se fixer d'objectifs. A défaut de conditions de victoires permettant, d'un commun accord entre les joueurs, de désigner un vainqueur et par là-même de mettre un terme à la campagne, celle-ci peut continuer indéfiniment.

Même si le livre de règles de *Rakhmar* incite les joueurs à personnaliser leurs campagnes, nombre d'entre-eux se contenteront probablement de jouer une campagne sans objectifs, pour le seul plaisir (et il est déjà grand!) de voir progresser leur bande.

En proposant un scénario complet et des per-

sonnages 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.

Cette campagne narrative exploitera la carte du monde de *Rakhmar*. Cette dernière, largement plus détaillée que dans le livre de règles, sera recouverte d'hexagones, permettant ainsi de représenter le déplacement de vos bandes dans les différentes régions de l'univers du jeu. Les affrontements entre bandes rivales, qui se produiront lorsque deux bandes se retrouveront sur le même hexagone, s'inscriront ainsi dans le cadre d'une trame narrative globale.

Ce deuxième livre contiendra également quatre nouvelles bandes, de nouveaux scénarios, décors explorables, équipements et artisanats.

Afin de vous donner un aperçu du développement de *La Tentation de la Pâlebrume*, nous vous présenterons régulièrement, dans ce journal, quelques-unes des nouveautés évoquées, en nous concentrant sur celles qui pourront être directement utilisées dans le cadre de vos campagnes habituelles de *Rakhmar*.

Dans ce numéro, nous vous présentons de nouvelles règles vous permettant d'inclure des cours d'eau sur vos plateaux de jeu, ainsi qu'un scénario exploitant ce nouveau type de terrain.



Rakhmar triple, l'assurance de voir triple!

Règles sur les cours d'eau

Par Pascal MARTIN & Loïc LÉVÊQUE

Rakhmar, La Tentation de la Pâlebrume, contiendra de nouvelles règles relatives aux cours d'eau. Il vous sera ainsi possible d'ajouter aux scénarios existants des terrains de ce type, et de nouveaux scénarios en exploiteront les particularités. Dans ce numéro, nous vous présentons les règles régissant les rivières (un type de cours d'eau particulier), ainsi qu'un scénario inédit incluant ce terrain : *Bataille pour le gué*.

Les rivières – Une rivière est un *terrain difficile* (1.4.1) spécial. Lorsqu'une table de jeu comporte une section de rivière, les joueurs doivent, avant le début de la partie, déterminer le *sens du courant*. Il est alors judicieux de placer un marqueur en aval de la rivière, en contact avec le bord de table. Ensuite, durant la partie, toute figurine qui entre dans une rivière ou qui débute son tour à l'intérieur d'une rivière doit effectuer un *test de dérive*. On considère qu'une figurine est entrée dans une rivière dès que son socle est intégralement contenu dans celle-ci.

Test de dérive – Un test de dérive n'est rien d'autre qu'un *test d'Endurance* (1.1.3) déployant les conséquences suivantes :

- Si le test réussit, rien ne se passe et la figurine peut terminer son mouvement normalement.
- Si le test échoue, la figurine dérive d'1D6ps dans le sens du courant et en direction du centre de celui-ci. Si ce mouvement amène la figurine en dehors de la table de jeu, elle est considérée *hors de combat* (1.9.3.3).

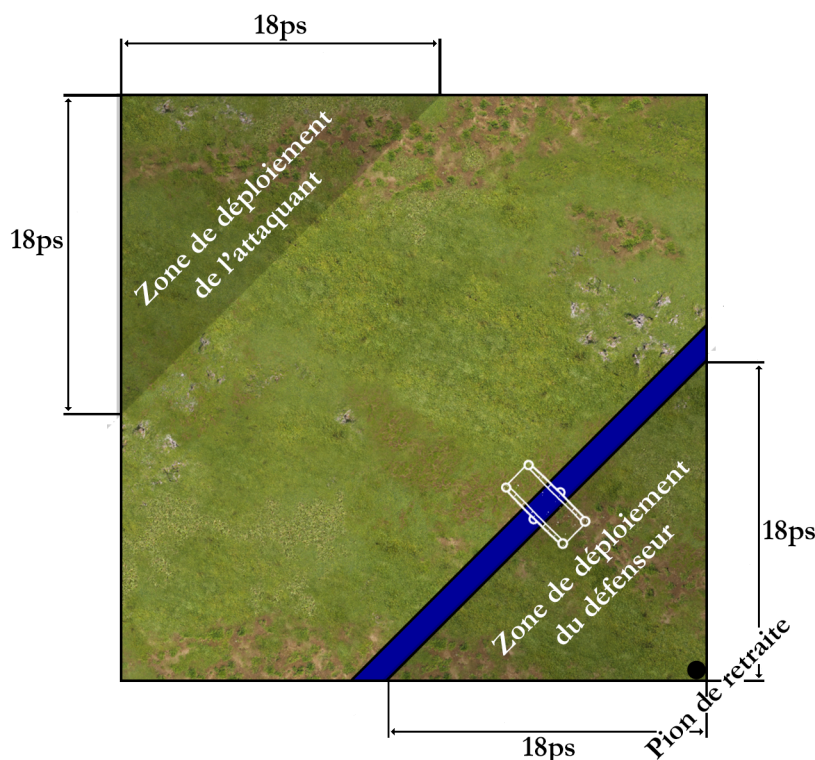
Réalisation d'une section de rivière – Il est relativement facile de réaliser une section de rivière réaliste pour vos tables de jeu à moindre frais. A cette fin, recherchez sur Internet ou confectionnez vous-même une texture d'eau et imprimez-la. Ensuite, découpez des sections d'une largeur adaptée, en gardant à l'esprit qu'un pont devra le cas échéant enjamber le cours d'eau. Notez que pour obtenir un décor final plus solide, il est préférable de procéder à un laminage à ce stade. Enfin, placez ces sections sur la table, agrémentées de graviers et d'un peu de végétation pour représenter les berges de la rivière. Des graviers peuvent être également disposés à l'intérieur du cours d'eau afin de représenter des îlots, comme sur l'illustration ci-dessous.



La texture de rivière utilisée ici peut être librement téléchargée sur le site Internet du jeu

Bataille pour le gué

Les points permettant de traverser facilement les cours d'eau sont cruciaux pour la progression de la troupe. C'est du moins ce que votre capitaine martèle encore et encore depuis le début de cette épuisante campagne. Sauf que ce n'est pas lui qui, depuis cette colline boueuse, doit planifier l'attaque sur un ennemi bien en place et favorisé par le terrain...



Terrain Une rivière est disposée dans un coin de la table, chaque extrémité rencontrant le bord de table à 18ps du coin. Puis chaque joueur place un élément de décor dont la moitié au moins doit être sélectionnée dans la liste des types de décors.

Déploiement Chaque joueur lance 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit s'il désire être l'attaquant ou le défenseur. Le défenseur déploie sa bande entièrement dans le triangle rectangle dont le sommet à angle droit est le coin de la table du côté de la rivière et dont les cathètes mesure 18ps chacune. L'attaquant déploie ensuite la sienne en suivant les mêmes restrictions dans le coin opposé.

Voie de retraite Un pion de retraite est placé dans le coin de la table du côté du défenseur.

Début de la partie L'attaquant joue en premier.

Fin de la partie Une bande qui rate son *test de déroute* (1.10.1) perd la partie. De plus, si l'attaquant parvient à avoir trois figurines ou plus qui ne soit ni *à terre* (1.9.3.1), ni *sonnées* (1.9.3.2), dans la zone de déploiement du défenseur à l'issue du tour de celui-ci, il remporte la partie.

Figurine(s)	Condition	Expérience gagnée	Expérience
Chef de bande	A gagné la partie	+1 Xp	
Héros	N'a pas été mis hors de combat	+1 Xp	
Héros	A mis au moins un ennemi hors de combat	+1 Xp	
Héros	Est dans la zone de déploiement du défenseur	+1 Xp	
Hommes de main	N'ont pas été mis hors de combat	+1 Xp	
Hommes de main	Sont dans la zone de déploiement du défenseur	+1 Xp	

Un prédateur un peu trop capricieux

Par Loïc LÉVÊQUE



Si les Kobolds peinent à contrôler leurs Salamandres, il n'a jamais été question de rendre la gestion de celles-ci trop compliquée pour les joueurs. En l'état, la règle *Prédateur capricieux*, si elle est fonctionnelle, laisse parfois planer le doute sur la manière dont elle doit être résolue. La section dédiée à la jurisprudence, aux errata et à l'équilibrage (JEE) du site Internet intègre déjà plusieurs clarifications que nous vous invitons à consulter. Pour une meilleure compréhension, voici l'application de la règle telle qu'imaginée par ses rédacteurs :

Au début du tour du contrôleur des Pillards Kobolds, celui-ci doit effectuer un *test de commandement* (1.1.4) avec le Kobold le plus proche de la Salamandre se trouvant dans un rayon de 6ps de celle-ci. Si aucun Kobold ne se trouve dans un rayon de 6ps de la Salamandre ou si le test est raté, alors la Salamandre échappe au contrôle du joueur pour ce tour (ou pire !).

Lorsqu'une Salamandre échappe au contrôle du joueur, son comportement est réglé par le tableau présenté dans la règle *Prédateur capricieux*. Lancez 1D6 :

- Sur un résultat de 1, le Kobold le plus proche dans un rayon de 6ps de la Salamandre (celui qui a effectué le test de commandement), subit une attaque de la part de celle-ci, résolue comme si la Salamandre l'attaquait au corps à corps. Néanmoins, elle ne se déplace pas au corps au corps à corps avec le Kobold et ce dernier ne peut pas riposter. Si aucun Kobold ne se trouve dans ce rayon, le résultat est ignoré. De plus, une fois l'attaque résolue, la Salamandre peut agir normalement durant ce tour.
- Sur un résultat de 2 à 5, la Salamandre agit comme si elle avait raté un *test de stupidité* (1.10.8). A noter que la règle en question a fait l'objet d'une jurisprudence. Si le mouvement de stupidité amène la figurine en dehors de la table, elle est retirée du jeu sans pour autant être considérée comme étant *hors de combat* (1.9.3.3). Elle a simplement fui le champ de bataille de son propre chef.
- Sur un résultat de 6, la Salamandre échappe totalement au contrôle du joueur et devra effectuer un mouvement aléatoire de 2D6ps en direction de la figurine (amie ou ennemie) la plus proche, ce dès le prochain tour du contrôleur des Pillards Kobolds. Durant le tour en cours, elle ne fait simplement rien. Elle n'a pas besoin de voir cette figurine. Elle contournera les obstacles qu'elle ne peut escalader par le chemin le plus proche, mais escaladera (ou se laissera tomber) des autres. Si ce mouvement l'amène en contact avec une figurine, elle compte comme l'ayant *chargée* (1.4.2) et la combattra même s'il s'agit d'un allié, lequel doit riposter comme dans un corps à corps normal.

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.