

L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture	5
Les règles sur les cours d'eau (suite).....	7
La mort du chef de bande, quelles conséquences?	8
Optimisons nos Occultistes de l'aube.....	8

L'art de Rakhmar, genèse d'une couverture

Par Pascal MARTIN

Tout livre de jeu contemporain digne de ce nom se doit de comporter à tout le moins quelques éléments visuels, permettant d'illustrer l'univers dans lequel il se déroule.

Pour Rakhmar, le point de savoir quoi illustrer – et par qui! – est apparu très tôt dans le processus de développement du jeu.

A l'évidence, Rakhmar devait avoir une couverture. La première illustration après laquelle nous sommes partis en chasse a donc naturellement été celle qui orne aujourd'hui fièrement le livre de règles.

Après quelques recherches sur Internet, nous sommes tombés sur l'oeuvre de Lucas Örström : *Night over the poor district* (voir ci-contre). Admiratif de cette réalisation, qui n'était pas très éloignée de la manière dont nous nous représentions la Cité au-delà des mondes, nous avons contacté l'artiste, pour savoir s'il était disposé à réaliser pour nous une oeuvre originale dans la même veine et dont il pourrait nous céder les droits.

Lucas est un artiste suédois talentueux et certainement très occupé, actif notamment dans le domaine du jeu vidéo. Malgré tout, nous avons rapidement reçu une réponse positive de sa part : la première vision artistique du monde de Rakhmar allait donc bientôt (neuf mois plus tard tout de même!) voir le jour.

Bien entendu, il convenait de donner à Lucas quelques précisions sur l'illustration que nous souhaitions. Nous lui avons donc communiqué ceci :

Format : A4.

Description : *Vue d'une rue pavée. Au premier plan, des guerriers humains vus de dos, armés d'épées et d'arbalètes, prêts à l'emploi. Plus loin dans la rue, des morts-vivants (de type zombies) émergent des rues adjacentes et des maisons de la cité. A l'arrière plan, un château domine la ville. D'une manière générale, les bâtiments sont en mauvais état, en partie effondrés (poutres à nu, décombres dans la rues, etc.).*

Saison : *Hiver. Une neige humide recouvre les toits. Les pavés sont humides et semblent glissant.*

Temps : *Brumeux.*

Heure : *Nuit. La lune est visible dans le ciel, barée de brouillard.*



Night over the poor district, par Lucas ÖRSTRÖM

Sur la base de ces éléments, Lucas est revenu vers nous avec un premier croquis (voir ci-dessous).

Cette première ébauche a appelé de notre part les remarques suivantes, que nous lui avons communiquées dans la foulée :

1. La route devrait être moins densément occupée par ce que nous croyons être les futurs morts-vivants (faisant face aux humains). L'idée serait de parvenir à exprimer le doute des humains : *est-ce vraiment une bonne idée de continuer sur cette voie?* Donc simplement quelques morts-vivants surgissant des rues parallèles ou des maisons devraient suffire.
2. Certaines maisons, peut-être à l'arrière-plan, devraient être en mauvais état (toit ef-

frondé, murs en ruine, etc.). L'idée étant que la ville devrait donner l'impression d'avoir été abandonnée (par les vivants).

Comme en atteste la version finale de l'illustration que Lucas nous a remise, il a scrupuleusement tenu compte de ces remarques. Mais entretemps, il nous avait envoyé un autre croquis, plus précis, concernant l'arrière-plan (voir ci-dessous).

A propos de ce croquis, Lucas nous a expliqué qu'il s'agissait d'une base réalisée en 3D, sur laquelle il comptait peindre.

Nous lui avons confirmé qu'il pouvait aller de l'avant et, après quelques mois – et semble-t-il un accident d'haltérophilie plus tard –, nous avons reçu l'illustration tant attendue.



Premier croquis, par Lucas ÖRSTRÖM



Second croquis, par Lucas ÖRSTRÖM

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 officielle? Envoyez-nous votre manuscrit à contact@herse.ch et votre article apparaîtra peut-être dans le prochain numéro de la Siligenzeitung.

Les règles sur les cours d'eau (suite)

Par Pascal MARTIN & Loïc LÉVÊQUE

Dans le précédent numéro de la *Siligenzeitung*, nous vous avons présenté de nouvelles règles vous permettant d'intégrer des cours d'eau à vos tables de *Rakhmar*.

Ces règles, même si elles devraient permettre de disputer bon nombre une partie sans trop de difficultés, ne répondent pas encore à toutes les questions. Le présent article entend combler cette lacune en apportant des précisions sur les cours d'eau en line avec les différentes phases du tour.

1. Cours d'eau et phase de début de tour

Une figurine qui était *sonnée* (1.9.3.2) au début de sa phase de début de tour et qui devient à terre (1.9.3.1) ce tour-ci rate automatiquement son test de dérive.

En revanche, une figurine qui était à terre (1.9.3.1) au début de sa phase de début de tour et qui se relève ce tour-ci peut (et doit) effectuer un test de dérive. Ce test est cependant effectué avec un malus d'Endurance de -1.

2. Cours d'eau et phase de mouvement

Les règles présentées dans le précédent numéro indiquent que « toute figurine qui entre dans une rivière ou qui débute son tour à l'intérieur d'une rivière doit effectuer un test de dérive » et que « si ce test réussit, rien ne se passe et la figurine peut terminer son mouvement normalement ».

Il en découle que, à l'inverse, si le test de dérive est un échec, la figurine ne peut pas terminer son mouvement après avoir dérivé.

Les charges réclament également quelques précisions. Ainsi, une figurine qui se trouve dans un cours d'eau et qui réussit son test de dérive au début de son tour peut tenter de charger une figurine ennemie à l'intérieure ou à l'extérieur du cours d'eau.

Si la figurine qui tente de charger se trouve à l'extérieur du cours d'eau et que sa cible est à l'intérieur, elle doit alors effectuer un test de dérive dès qu'elle y pénètre. Si le test réussit, elle peut terminer sa charge normalement. En revanche, si le test est un échec, la charge elle-même est un échec (même si elle avait initialement réussi) et l'assaillant doit interrompre son mouvement de

charge et dévire à la place d'1D6 ps dans le sens du courant.

3. Cours d'eau et phase d'exploration

Pour autant que le cours d'eau concerné soit un décor explorable (et certains le seront !), une figurine ne peut l'explorer que si elle a réussi son test de dérive ce tour-ci.

4. Cours d'eau et phase de tir

Une figurine qui se trouve dans un cours d'eau peut tirer durant sa phase de tir, qu'elle ait dérivé ce tour-ci ou non. Mais si la figurine a dérivé, elle compte comme *s'étant déplacée* (1.6.4.1) ce tour-ci, même elle n'a pas bougé durant sa phase de mouvement. Partant, si l'arme de tir dont est équipée la figurine a la règle spéciale *Mouvement ou tir*, la figurine ne peut pas tirer.

La règle ci-dessus comporte une exception pour les *armes de tir à poudre noire* (4.1.2) : dès qu'une figurine équipée d'une arme à poudre noire rate un test de dérive, son arme devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

5. Cours d'eau et phase de magie

Un sorcier qui se trouve dans un cours d'eau ne peut lancer un sort durant sa phase de magie que s'il a réussi son test de dérive ce tour-ci.

De la même façon, un sorcier ne peut tenter de dissiper une éventuelle barrière magique avec laquelle il serait en contact que s'il a réussi son test de dérive.

Enfin, un *apprenti-sorcer* (1.7.6) est soumis aux mêmes règles qu'un sorcier, si ce n'est qu'en cas de réussite de son test de dérive, il doit appliquer un malus de -1 au résultat de son *jet de lancement de sort* (1.7.2).

6. Cours d'eau et phase de corps à corps

Si une figurine engagée au corps à corps dans un cours d'eau rate son test de dérive, elle quitte ce corps à corps. Ayant dérivé, elle ne pourra pas recharger son adversaire (ou toute autre figurine ennemie) ce tour-ci.

La mort du chef de bande, quelles conséquences ?

Par Pascal MARTIN

Les règles relatives à la composition des bandes pour *Rakhmar* indiquent, pour chaque figurine – héros ou homme de main –, à combien d'exemplaires cette figurine peut être recrutée.

Ainsi, votre bande de Pillards Kobolds pourra inclure autant de Pillards que vous le souhaitez (symbole « ∞ » à gauche du nom de la figurine), mais uniquement un Shamane, et ce de manière optionnelle. De plus, cette même bande devra impérativement inclure un Shérif, qui officiera en tant que chef de bande.

Ces règles, applicables lors de la constitution initiale de votre bande, restent valables durant tout son cycle de vie : vous ne pourrez donc jamais avoir deux Shamanes dans votre bande de Pillards Kobolds.

Jusqu'à là, tout est simple. Les choses se compliquent cependant, car certains faits de jeu sont susceptibles de rendre illicite la composition de votre bande.

Il en va ainsi lorsque votre chef de bande est contraint de quitter cette dernière, ce qui peut se produire en cas de mauvais jet sur le *tableau des blessures graves des héros* (2.4). Dans ce cas, alors même que les règles indiquent que votre

bande doit impérativement inclure un chef, elle n'en comporte plus.

Dans de telles circonstances, il convient d'observer les règles suivantes :

1. Tout d'abord, désignez l'un des héros de votre bande comme chef de bande *ad interim*. Si vous ne le pouvez pas, car votre bande ne comporte plus de héros après la mort de son ancien chef, elle est obligatoirement *dispersée* (2.3.1). On considère en effet dans ce cas que, privés de tout commandement, vos hommes de main s'en vont chercher meilleure fortune ailleurs.
2. Ensuite, si votre bande n'a pas été obligatoirement dispersée, elle est autorisée à ne pas respecter la règle prévoyant la présence obligatoire d'un chef de bande en son sein. Cela étant, la prochaine fois que vous recruterez une nouvelle figurine, il devra obligatoirement s'agir d'un chef de bande. En d'autres termes, aussi longtemps que votre bande est dirigée par un chef de bande *ad interim*, vous ne pouvez plus procéder à aucun recrutement, si ce n'est celui d'un nouveau chef.

Optimisons nos Occultistes de l'aube

Une opinion, par Jarod PIGUET

Au premier abord, la magie de la bande de Rokov peut paraître pour le moins... inutile, mais détrompez-vous. Ce n'est pas le cas, sauf pour le sort *Verrou de glace* évidemment. Pour que votre Occultiste de l'aube soit utile lors de vos parties, je préconise de choisir le sort *Manteau de givre*, qui est un sort de Niveau 5 et de Difficulté 7 et dont l'effet est le suivant :

« *L'occultiste s'entoure d'un manteau de givre qui lui confère une sauvegarde d'armure de 4+ et qui perdure aussi longtemps qu'il ne subit pas de blessure non sauvegardée.* »

Ce sort paraît stupide à première vue, car il ne se lance que sur le sorcier de la bande. Mais, mais, mais je vous dirais que vous vous trompez. Oubliez ce que vous pensez vis-à-vis des sorciers en général (soutiens de loin, fragiles, etc.). Vous êtes Gan-

dalf ! D'après moi, l'utilisation la plus optimale de votre sorcier est de le faire charger au corps à corps une fois *Manteau de givre* actif. Car avec sa CC initiale de 2, il touche la plupart des figurines ennemies sur 4+, ce qui est standard. Certes, vos adversaires vont vous toucher plus facilement, mais ce n'est pas grave car vous avez une sauvegarde à 4+, comme si vous étiez équipé d'une armure lourde et d'un bouclier. Vous allez donc pouvoir tanker quelques tours de corps à corps et peut être même tuer votre adversaire. Maintenant, il suffit que votre sorcier gagne quelques niveaux et des améliorations en Force, CC ou Endurance et vous avez-là un combattant au corps à corps d'exception.

Pour conclure, lorsque vous jouez Rokov, utilisez votre sorcier comme un combattant au corps à corps et vos 60 Thalers seront bien investis.