

Renforts des baronnies orphelines	9
JEE - Nouveaux couteaux de jet	10
Quelques points de règle	11
Rakhmar : premières impressions	12

Renforts des baronnies orphelines

Par Pascal MARTIN

Dans les précédents numéros de la Siligenzeitung, nous vous avons présenté de nouvelles règles pour la gestion des cours d'eau. Ces règles, qui peuvent venir enrichir vos parties, basées sur l'un des scénarios du livre de base, ont été développées pour être intégrées à l'extension de *Rakhmar, La Tentation de la Pâlebrume*.

Dans le présent numéro, nous voulons vous donner un nouvel avant-goût de ce deuxième livre, en évoquant les ajouts dont les bandes des baronnies orphelines vont bénéficier à cette occasion. Si toutes les bandes seront enrichies, le focus est mis ici sur les trois baronnies, afin de tenir compte des remarques émises par certains joueurs, qui se considèrent actuellement limités dans leur choix lorsqu'ils désirent recruter une bande issue de cette région du monde de Rakhmar.

En effet, alors même que ces trois bandes peuvent compléter leurs rangs avec des figurines issues de la milice, il est vrai que le joueur désirent constituer une bande de Rokov, de Siligenstadt ou de Waldfried, sans recourir à la milice, a moins d'options que celui qui rassemble une bande de Nains, de Pillards kobolds ou de l'Ancienne garde de Rakhmar. Ce choix est d'autant plus limité que certains types d'hommes de main ne peuvent être recrutés qu'en nombre restreint.

Afin de pallier ce problème, chacune de ces trois bandes bénéficiera – comme toutes les autres – de « renforts », composés en l'occurrence d'un héros et d'un type d'homme de main supplémentaires, ainsi que de nouvelles compétences.

Si la description complète de ces nouvelles figurines ne sera dévoilée que dans l'extension elle-même, nous voulons en donner ici un aperçu. Quant aux nouvelles compétences, elle sont présentées ci-dessous dans leur intégralité, afin que vous puissiez les utiliser dès maintenant dans vos parties de *Rakhmar* !

Renforts de Rokov

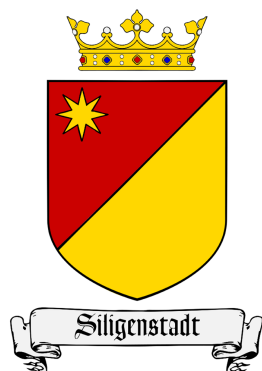


Les nouvelles figurines de la baronnie de Rokov développent la thématique de la cavalerie, caractéristique propre à cette bande et unique dans le monde de Rakhmar. Ainsi, des **Chevaliers** viennent grossir les rangs des hommes de main et un **Ecuyer** celui des héros. Les Chevaliers sont la fierté de toute bande rokovienne. Leur force de frappe en fond des ennemis redoutables. Mais à cause de leur prix élevé, ils sont rares sur les champs de bataille. L'Ecuyer est un responsable d'écurie. Un tel individu accompagne souvent les bandes rokoviennes au combat, pour prendre soin des cheveux engagés. L'ecuyer bénéficie d'une compétence exclusive.

Le Capitaine a désormais accès à la compétence suivante :

Maître pistolier : le Capitaine est un pistolier chevronné. Lorsqu'il choisit cette compétence, il reçoit gratuitement un *Pistolet de duel* (4.1.2). De plus, lorsqu'il utilise cette arme, il peut prendre pour cible n'importe quel héros ennemi à portée, même si ce héros n'est pas *la figurine la plus proche* (1.6.2).

Renforts de Siligenstadt

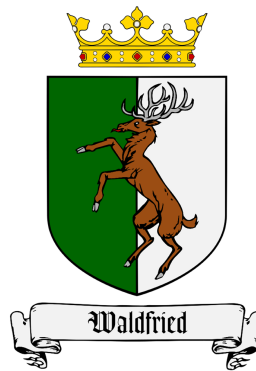


L'académie militaire de Siligenstadt est capable de former un nouveau type d'hommes de main, le **Piquer**, et la grande bibliothèque de Siligenstadt trouve une attache concrète dans le jeu, par le biais de l'**Archiviste**. Si les duellistes constituent certainement les diplômés les plus réputés de l'académie militaire, cette dernière enseigne aussi d'autres techniques que le combat à l'épée et ses cousins, le fauchon et la rapière. Les piquiers forment ainsi l'un des autres corps de guerriers dévoués à la défense de la Cité-état. Leur arme de prédilection est particulièrement efficace contre les guerriers montés. Les archivistes sont les gardiens de la grande bibliothèque. Ils possèdent un large savoir, qu'ils aiment partager avec quiconque y montre de l'intérêt.

Le Capitaine a désormais accès à la compétence suivante :

Diplômé de l'académie : le Capitaine a été formé à l'académie militaire de Siligenstadt. A ce titre, il peut recevoir gratuitement et utiliser un Fauchon ou une Rapièce.

Renforts de Waldfried



La baronnie de Waldfried bénéficiera d'un nouveau type d'hommes de main, les **Vigiles de Fort-Lisière**, ainsi que d'un nouveau héros, l'**Eleveur**. Les Vigiles du Bourg de Fort-Lisière, stationnés dans le village fortifié éponyme, protègent la frontière sud des baronnies orphelines, là où l'ancienne route impériale pénètre dans la forêt de Torvebois. Les éleveurs de chiens de chasse de Waldfried sont les plus réputés des baronnies orphelines. Inclure un tel éleveur dans une bande accompagnée d'une meute de chiens peut s'avérer un atout de taille.

Le Capitaine a désormais accès à la compétence suivante :

Chasseur vétéran : le Capitaine est un ancien chasseur waldfriedien. A ce titre, il peut recevoir gratuitement et utiliser un Arc de vénerie.

Nous espérons que ces quelques éléments ont pu attiser votre curiosité. Ah, au fait, il n'est pas impossible que la Milice bénéficie aussi de renforts...

JEE – Nouveaux couteaux de jet

Par Pascal MARTIN & Loïc LÉVÊQUE

Les couteaux de jet, tels qu'ils sont décrits dans le livre de base de *Rakhmar*, se sont révélés trop faibles à l'usage. Partant, nous leur avons adjoint une nouvelle règle spéciale, reproduite ci-contre (pour le descriptif complet des couteaux de jet actualisés, reportez-vous au JEE – Jurisprudence, Errata et Equilibrages –, librement disponible sur le site Internet du jeu) :

Réaction à la charge : lorsqu'une figurine équipée de couteaux de jet est chargée (1.4.2) et que cette charge n'est pas un échec, elle peut, une fois par tour, déclarer qu'elle réagit à cette charge. Si elle procède ainsi, elle tire à l'aide de ses couteaux sur son assaillant (après que ce dernier a été placé en contact socle à socle avec elle), en procédant comme lors d'une *phase de tir* (1.6) ordinaire.

Quelques points de règles

Par Loïc LÉVÊQUE

Les règles de couvert et celles permettant de dissimuler ses figurines revêtent une importance non négligeable au cours d'une partie de *Rakhmar*. En effet, grâce à elles, non seulement vous diminuez l'impact des tirs adverses, mais vous limitez la capacité de l'adversaire de vous charger et surtout la distance à partir de laquelle il peut le faire. Quand on sait qu'un capitaine de Rokov sur son destrier peut charger à 14 voir 16ps, mieux vaut bien se planquer !

Les quelques paragraphes qui suivent reviennent sur l'interprétation des règles qui sont formulées de manière très générale dans le livre.

Couvert

A *Rakhmar*, une figurine « à couvert » inflige un malus de -1 pour toucher à toute figurine qui tente de lui tirer dessus. Déterminer si une figurine est à couvert nécessite d'appliquer une règle formulée de manière très générale : « *Si une partie de la cible [d'un tir] est cachée derrière un décor ou une autre figurine, elle compte comme étant à couvert* ». Si la règle est praticable, elle nécessite quelques précisions que voici.

Pour déterminer si une figurine est à couvert, penchez-vous pour voir « par les yeux de la figurine » qui la prend pour cible. Si vous voyez la fi-

gurine visée, alors celle-ci est en vue et (sous réserve des autres restrictions, notamment qu'elle ne soit pas cachée) est une cible valide pour votre tir. Reliez ensuite chaque point du socle des deux figurines concernées par des lignes imaginaires. Si l'une de ces lignes ou plus traverse un élément de décor ou une autre figurine, alors la figurine ciblée est à couvert pour ce qui est du tireur considéré, qui souffre du malus de -1 pour toucher. Lors de l'application de cette règle, vous pouvez ignorer tout élément de décors qui est en contact avec le socle du tireur.

Nous recommandons de ne pas tenir compte, lorsqu'on cherche à déterminer si une figurine est visible, des éléments tenant à la posture dynamique de la figurine sur son socle (armes dépassant d'un coin de mur ou plumet imposant sur un casque par exemple).

Se cacher

Une figurine peut se cacher « derrière » un élément de décor et ainsi échapper aux lignes de vue des figurines adverses. Pour être cachée, une figurine doit être en contact avec élément de décor et ne pas avoir couru, tiré, etc. Une figurine cesse d'être cachée aussitôt qu'une figurine ennemie au moins dispose d'une ligne de vue dégagée sur elle.



Des arbalétriers nains profitent d'un couvert, derrière lequel ils pourraient également se cacher

Rakhmar : premières impressions

Une opinion, par Jean DE LUCA

Bien le bonjour, je m'appelle Jean, et après un certain nombre de parties d'essai, je vais donner mon opinion sur le jeu *Rakhmar* et plusieurs de ses aspects, dans le cadre d'un article pour la Siligenzeitung.

Appréciation générale

Pour moi, *Rakhmar* est un jeu d'escarmouches et de gestion de ressources à long terme, et c'est ce deuxième point qui m'a le plus attiré dans le jeu. Étant un joueur compétitif de wargame avec presque une dizaine d'années d'expérience dans les pattes, je trouve le jeu assez rafraîchissant, tant dans la manière dont il se présente lors de l'affrontement sur table que s'agissant de la réflexion au sujet de ce qu'il va se passer ensuite. Contrairement à beaucoup de wargames plus traditionnels, celui-ci se démarque par sa continuité dans le temps, car la création de son armée (de sa bande en l'occurrence) n'est pas l'aspect principal du jeu : c'est la survie de la bande qui compte. Chaque action doit, non pas forcément viser à écraser son adversaire, mais à sécuriser du butin avec le minimum de pertes humaines, pour préserver ses forces pour de futurs affrontements.

Voilà pourquoi *Rakhmar* a son ADN propre. Le fait que le but de l'affrontement soit une victoire humaine, et pas forcément militaire, peut amener des tournures de parties plutôt intéressantes. Par exemple, les deux joueurs vont peut-être vouloir s'esquiver ou forcer leur adversaire à commettre une erreur pour l'exploiter au bon moment. En effet, une erreur en cours de partie peut avoir des répercussions plus ou moins graves pour la suite de l'aventure de la bande.

Règles

Du point de vue des règles en général, le livre de référence n'a pas menti. Je ne sais pas ce qu'il en est des nouveaux wargamers, mais en tant que joueur vétérinaire, j'ai rapidement pris mes marques après avoir lu les règles. Les parties, qui se déroulent de manière très fluides, peuvent durer moins d'une heure si deux joueurs expérimentés s'affrontent et ont un plan en tête.

Il serait peut-être bon de parfois séparer le lore de la règle, et/ou d'en clarifier certaines par l'ajout

de mots-clés ou de parenthèses. Par exemple, les règles des montures sont soumises à interprétation et sont l'une des rares portes ouvertes à des tentatives d'abus de règle.

Séquence d'après-bataille

Si je n'ai quasiment rien à redire sur les règles de combat, celles d'après partie sont quelque peu ésotériques pour moi. Si l'application de l'expérience, les blessures, l'achat et la vente de ressources et même le forgeage se font sans problème, l'alchimie et les enchantements ont un aspect visuel quelque peu repoussant et décourageant. Peut-être est-ce un problème d'ergonomie ? Peut-être que j'ai un traumatisme lié aux tableaux en tout genre après mes examens de statistiques ? Le résultat reste le même : je n'ai pas envie de me plonger dans des calculs et dépenser des Thalers (la monnaie du jeu) pour obtenir des potions qui sont, si j'ai bien compris, des consommables (je n'aime pas les consommables) et qui, en plus, ont parfois des effets secondaires négatifs.

Là est le point triste pour moi, c'est qu'en regardant un peu, beaucoup des potions et enchantements sont intéressants et semblent forts, mais je n'arrive pas à trouver la motivation de lire les règles d'alchimie.

Malgré ce bémol, je tiens à rappeler, au risque de me répéter, que pour les autres actions d'après partie, tout est plutôt bien écrit, et les blessures, l'expérience, l'achat, la vente et le recrutement sont bouclés en 5-10 minutes, chrono en main.

Créations de bandes

Je n'ai pour l'instant joué que les trois baronnies orphelines, et j'ai quelques points, positifs et négatifs, à faire ressortir, et qui seront communs à presque toute les bandes.

Tout d'abord, rien dans les sections 3.1 et 3.2 ne précise quel héros doit être le chef de bande. Pour citer l'ouvrage : « *Quelle que soit la bande que vous avez choisie, vous devez commencer par recruter au moins trois figurines, dont un chef de bande* [3.1] », « *Les règles de chaque bandes vous indiquent lequel de vos héros est le chef de bande* [3.2] », mais arrivé sur les pages des bandes, rien n'est spécifié (ou du moins je n'ai rien trouvé).

Cela sous-entendrait que n'importe quel héros pourrait être chef de bande, et c'est sur ce principe que j'ai créé ma première bande en prenant le Lieutenant, héros de la milice, comme chef de bande. En réalité, ce choix était illégal, car il me semble que le seul héros susceptible d'être le chef de bande des baronnies est le capitaine. Là est le problème : si je n'avais pas eu la chance de jouer avec les créateurs du jeu et un joueur expérimenté, je n'aurais sûrement jamais corrigé mon erreur.

Ici, ce n'est pas une critique du jeu ou du système de création de bande, mais d'ergonomie, car du point de vue d'un nouveau joueur ou groupe de joueurs, les indications ne sont pas très claires. Encore une fois, en modifiant quelque peu l'ergonomie et en mettant en avant ou en gras quelques morceaux de texte, tout deviendra plus clair.

La création de bande en soit se fait très facilement, et si les bandes lors de leur création vont souvent se ressembler, il faut se rappeler que l'intérêt du jeu réside dans le long terme, et leur différenciation par *upgrade*, compétences et *items* acquis après une ou deux parties minimum.

Par exemple, deux bandes de Rokov vont avoir de manière quasi certaine un capitaine à cheval, entre 2 et 3 tireurs avec arquebuses, peut-être un éclaireur, et ensuite des troupes de la milice.

L'unicité de ces bandes découlera souvent de l'évolution du rôle de ses héros et hommes de mains. Les tireurs vont-ils garder leur arquebuses plus explosives, ou les « échanger » contre des arbalètes, plus stables au niveau des dégâts. L'éclaireur va-il être une unité de choc, de soutien, de harcèlement ou de collecte. Tous ces choix créeront l'identité de la bande et lui donneront une certaine rejouabilité qui comblera le faible nombre d'entrées spécifiques aux différentes factions. Pour mon cas, je trouve ce système d'autant plus drôle que je nomme mes héros. Les voir évoluer et accomplir des faits d'armes face aux nommés de mes adversaires rajoute ainsi de la vie au jeu.



Rakhtar blanche, la garantie d'un été réussi !

L'escarmouche

Comme dit précédemment, la bataille en elle-même est très fluide. Pour avoir testé chez moi, même des livres, boîtes ou décors d'autres jeux se prêtent très bien au système de règles, qui est fluide, efficace et couvre beaucoup de scénarios possibles, laissant peu de place à de gros trous dans la raquette.

Le jeu n'étant pas basé sur le fait de « taper son adversaire » mais plutôt sur le *looting*, la survie de ses troupes et la victoire par scénario, j'ai été amusé de voir comme il était possible de voler des parties contre des bandes bien plus puissantes que la mienne en refusant le combat et en m'enfuyant. De plus, le *looting* force les joueurs à séparer et parfois exposer des unités pour tenter de récupérer du butin, ce qui amène un aspect intéressant, lors du *list building* et lors du combat. Il faut une bande capable de tenir le front assez longtemps pour que des personnages plus faibles aient le temps de récupérer du butin et s'enfuir. Savoir quand disperser ses forces et quand les regrouper pour combattre au bon moment est primordial.

J'étais aussi quelque peu réticent aux déclarations de charge et de tirs à l'oeil, avant de mesurer. Mais il s'est avéré que le pli fût facile à prendre, et que ce n'est pas dérangeant. Les combats au corps à corps sont soumis à une très haute variance des dés, et le faible nombre de figurines fait que le nombre d'attaques peut à mon avis être plus fort et plus efficace que la qualité d'une attaque. Cette théorie sera traitée dans un prochain article sur les armes et les builds « optimisés ».

La psychologie des joueurs m'a aussi beaucoup fait rire, car, alors que j'essayais de jouer défensif et d'économiser mes forces, en général, mes adversaires s'avançaient instinctivement pour chercher le combat, me donnant l'avantage (je pense que dans ce jeu, la posture défensive est bien supérieure à celle offensive).

La progression des unités fait que, en connaissant simplement les profils et capacités de base de chaque factions, les parties donneront lieu à des challenges, des situations et des menaces différentes, malgré les apparentes similitudes entre les différentes bandes.

Cette progression des bandes montre aussi selon moi une limite du jeu, car les bandes devenant de plus en plus puissantes mais de manière aléatoires, certaines unités deviendront simplement des rouleaux compresseurs inarrêtables, alors que

la même unité en face sera à la traîne en ayant obtenu des statistiques qui lui seront moins utiles (par exemple, +1A +1F sera bien plus puissant que +1Cd +1CC).

Jeu organisé et jeu compétitif

Pour l'instant, je suis encore en « phase de découverte » du jeu, car je n'ai pas encore pu jouer toutes les factions, et ne peut donc pas réellement me prononcer sur l'équilibrage global ou la puissance d'une faction par rapport à une autre en toute objectivité.

Malgré cela, toutes mes parties me semblaient équilibrées avec la bande d'en face. De ce que je vois, un jeu organisé est donc envisageable, et serait même apprécié, respectivement bénéfique au jeu, qui pourrait ainsi disposer d'une base de données conséquente pour son équilibrage. Par exemple, si une faction a un taux de *winrate* plus élevé, pouvoir analyser quelle est l'unité la plus présente et avec le plus d'expérience à la fin du tournoi. Point majeur de l'équilibrage : certaines statistiques ne se voient que sur table, comme le « score d'utilité », ou le type de présence, qui peuvent totalement changer le coût réel d'une unité.

Si un jeu compétitif est organisé, je préconiserai un système unique de *pairing* et de parties :

4-5 parties en une journée, le *pairing* s'effectuant d'abord aléatoirement, puis par valeur de bande. Le score final serait alors la valeur de bande, plus un bonus selon le nombre de victoires et de Thalers que la bande a eu, reflétant alors le coeur du jeu : le but n'est pas le court, mais le long terme et la progression de ses personnages.

Avis final

Plutôt positif. Actuellement, Rakhmar est un bon jeu à jouer pour s'amuser, et peut-être pourrait avoir une scène compétitive. De fait, si on cherche vraiment à optimiser sa bande, certaines unités et capacités ne seront pas viables (par exemple, le Chirurgien barbier ou la compétence « Adjudant ») et d'autres ressortiront forcément (par exemple, le Duelliste équipé d'une rapière ou la compétence « Assassin »). Le manque d'unités disponibles n'est pas un grand problème à moyen terme, mais j'espère que de nouvelles unités seront disponibles pour les factions existantes, et que quelques autres factions avec un autre *gameplay* apporteront encore plus de diversité au jeu.

Merci à Pascal Martin et Loïc Lévêque d'avoir créé et de m'avoir fait découvrir ce jeu.

PS : Heavy weapon is bad, all my Hommies hates heavy weapon.

Rakmar : premières impressions

Brève réponse à Jean DE LUCA, par Pascal MARTIN

Il est toujours enrichissant, pour celui qui a participé à la rédaction des règles d'un jeu, d'avoir un retour d'expérience de la part des joueurs. Un *feedback* honnête permet presque toujours d'entrevoir un potentiel d'amélioration du jeu sur tel et tel point de règles, parfois ambigu, lacunaire, ou simplement mal rédigé.

L'article de Jean met en lumière certains problèmes, auxquels il ne paraît pas inutile de réagir.

Tout d'abord, les règles des montures sont effectivement lacunaires. Très rares dans le monde de Rakhmar, les montures n'ont pas reçu l'attention qu'elle méritaient. Elles devraient disposer d'une section propre dans les règles de base, ce qui sera le cas dans une future version 2.0 de *Rakhmar*. En attendant, un article de la Siligenzeitung viendra certainement bientôt combler ces lacunes.

Ensuite, il est exact que la description des bandes ne précise pas clairement qui, parmi les figurines qui composent la bande, laquelle est son chef. Cela dit, chaque bande comporte une (et une seule) figurine dont le recrutement est obligatoire. Cette figurine doit être considérée comme le chef de bande et les règles auraient dû le préciser.

Enfin, le problème (ou plutôt le regret) du petit nombre d'options qui s'offrent actuellement aux joueurs, en particulier à ceux qui envisagent de recruter une bande issue de l'une des trois baronnies orphelines, sera en partie corrigé dans *La Tentation de la Pâlebrume*, par l'ajout de « renforts » à chacune des bandes du livre de base de *Rakhmar*. Le lecteur est renvoyé sur ce point à mon article *Renforts des baronnies orphelines* paru dans le présent numéro de la Siligenzeitung.