

A cheval sur les règles .....	15
Bonne nouvelle : de mauvaises rencontres! .....	18

## A cheval sur les règles

Par Pascal MARTIN

Dans le précédent numéro de la Siligenzeitung, Jean DE LUCA a considéré – avec raison – que les règles régissant les montures permettaient certains abus de règle (Jean DE LUCA, *Rakhmar, premières impressions*, Siligenzeitung 2024/3, p. 12 ss).

À l'heure actuelle, les montures sont rares dans le monde de *Rakhmar*. Mais dans la mesure où elles le seront un peu moins avec la publication prochaine de *La Tentation de la Pâlebrume*, il nous paraît opportun de proposer ici un système de règles exhaustif régissant ces dernières, permettant de

répondre dès maintenant aux questions légitimes que les joueurs se posent à ce sujet et auxquelles le livre de base ne répond pas (ou pas bien).

Ces règles, qui remplacent la section 1.4.3.8 du livre, désormais obsolète, devraient constituer la section 11 de son premier chapitre, raison pour laquelle la numérotation de ces nouvelles règles commence ici au point 1.11.

Les passages en *italique* sont des remarques qui ne font pas partie des règles.

---

### 1.11 Les montures

#### 1.11.1 La notion de monture

Une monture est un *équipement unique*. Cette qualité a plusieurs implications :

1. Une monture n'a pas de *profil de caractéristiques* (1.1.2) propre, mais procure à la figurine montée des augmentations de caractéristiques. Ces augmentations ne sont actives que lorsque la figurine est sur sa monture. Elles cessent donc immédiatement si la figurine descend de sa monture, et se réactivent immédiatement si elle y remonte. Notez qu'en plus de conférer des bonus de caractéristiques à son monteur, une monture peut être dotée de règles spéciales.
2. Une figurine ne peut pas, simultanément, être équipée de plus d'une monture.
3. Une monture peut se trouver soit dans la liste d'équipement de la figurine montée – héros ou homme de main – soit dans la liste d'équipement de la bande à laquelle cette figurine appartient. Il est licite, durant la sé-

*quence d'après-bataille* (2.3), de déplacer une monture d'une liste à l'autre. Ce qui est en revanche illicite, c'est d'équiper d'une monture une figurine qui n'y a pas accès.

**Par exemple :** un éclaireur monté de Rokov peut, durant la séquence d'après-bataille, être dépouillé de son cheval. Ce dernier peut soit être conservé dans la liste d'équipement de sa bande – sous « Autres objets » –, soit venir équiper le Capitaine, pour autant que ce dernier ne soit pas déjà équipé d'un cheval. Ce transfert, très avantageux sur le plan économique, est licite car le Capitaine peut acheter un tel équipement lors de la constitution de la bande. En revanche, ce cheval ne pourra pas être inscrit sur la fiche d'un Occultiste de l'aube, car les règles ne disent pas que cette figurine peut en être équipé.

4. Une monture ne peut jamais être prise pour cible, ni au tir ni par un sort, et elle ne peut jamais être *chargée* (1.4.2), respectivement combattue au corps à corps, que le proprié-

taire de cette monture soit sur celle-ci ou qu'il en soit descendu.

### 1.11.2 Les montures du monde de Rakhmar

*Au jour de la rédaction de cet article, les deux montures connues du monde de Rakhmar sont le Cheval et le Draco-serpent rouge.*

#### Cheval

*Seul un Capitaine de Rokov peut être équipé d'un Cheval. Quant à l'Eclaireur monté de Rokov, il en est automatiquement pourvu lors de son recrutement.*

Un **Cheval** confère à son monteur un bonus de +4 en Mouvement. De plus, il possède les règles spéciales suivantes.

**Saut d'obstacle** : durant son mouvement, la figurine montée peut sauter des obstacles de 2ps de hauteur sans pénalité.

**Sauvegarde améliorée** : la figurine montée bénéficie d'un bonus de +1 à sa sauvegarde d'armure.

#### Draco-serpent rouge

*Tout héros des Pillards kobolds peut monter une telle créature. Grâce à la compétence Artisan de la Couvée acquise par l'un d'eux, les Pillards kobolds peuvent également chevaucher des Draco-serpents rouge.*

Un **Draco-serpent rouge** confère à son monteur un bonus de +3 en Mouvement, de +1 en Endurance et de +1 Point de vie. De plus, il possède les règles spéciales suivantes :

**Attaque de morsure** : le Draco-serpent rouge peut effectuer une Attaque d'arme naturelle au corps à corps, résolue avec la CC de son monteur et une Force de 4.

**Destrier peu fiable** : si le monteur perd un Point de vie, le Draco-serpent rouge est retiré du jeu et le héros, qui se retrouve à pied, perd tous les avantages de sa monture pour le reste de la bataille.

### 1.11.3 Montures et phase de début de tour

Une figurine qui était *sonnée* (1.9.3.2) et qui devient *à terre* (1.9.3.1) durant cette phase continue de gésir à côté de sa monture.

En revanche, une figurine qui était *à terre* et qui se relève durant cette phase peut immédiatement remonter sur sa monture, à moins que son contrôleur ne décide le contraire.

### 1.11.4 Montures et phase de mouvement

*Sur ce point, les règles actuelles (1.4.3.8) forment une bonne base, qui peut être en partie reprise ici :*

Une figurine montée ne peut pas entrer dans un bâtiment et doit rester sur des surfaces planes, telles que les rues.

Une figurine montée peut descendre ou remonter sur sa monture, pour la moitié de son mouvement. Dans ce cas, elle ne peut ni *charger* (1.4.2) ni *courir* (1.4.3.1) durant ce tour. Lorsqu'une figurine montée met pied à terre, on considère que sa monture la suit partout, à l'exception des bâtiments et autres décors considérés inaccessibles par les joueurs, auquel cas la monture attend à l'entrée du bâtiment ou du décor inaccessible.

### 1.11.5 Montures et phase d'exploration

Une figurine montée peut *explorer un décor* (1.5) sans descendre de sa monture, pour autant que le décor explorable s'y prête, à l'instat d'un *bosquet*, mais non d'un *bâtiment abandonné* (1.5.4).

Grâce à la capacité de port accrue que lui confère sa monture, une figurine montée peut porter jusqu'à deux *butins* (1.5.2).

### 1.11.6 Montures et phase de tir

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux figurines montées, aussi longtemps qu'elles sont sur leur monture :

1. Une telle figurine est considérée comme une *grande cible* (1.6.4.1).
2. Une telle figurine est considérée comme étant *en hauteur* (1.6.2) lorsqu'elle tire.
3. Lorsqu'une telle figurine est mise *à terre* (1.9.3.2) ou qu'elle est *sonnée* (1.9.3.2) à la suite d'un tir ennemi, elle descend automatiquement de sa monture.

### 1.11.7 Montures et phases de magie et de corps à corps

Comme à la suite d'un tir ennemi, une figurine montée mise *à terre* (1.9.3.2) ou *sonnée* (1.9.3.2) par

un sort ennemi ou lors d'un combat au corps à corps descend automatiquement de sa monture.

### 1.11.8 Montures et séquence d'après-bataille

*Les règles indiquent, s'agissant de la détermination des blessures graves des héros mis hors de combat, que « si le héros est monté (1.4.3.8) et qu'il survit à ses blessures, lancez ensuite 1D6. Sur un résultat de 1-2, la monture est tuée. » (2.3.2).*

*Cette règle doit être modifiée comme ceci :*

Lorsqu'une figurine montée a été mis hors de combat (1.9.3.3) – qu'il s'agisse d'un héros ou d'un homme de main – sa monture doit effectuer un jet de détermination des blessures graves indépendant de celui de son monteur. Ce jet s'effectue comme pour un homme de main (2.3.2).

Si la figurine montée doit quitter sa bande mais que sa monture survit, ajoutez-là à la réserve d'équipement de cette bande.

## Bonne nouvelle : de mauvaises rencontres !

Par Pascal MARTIN

Dans ce numéro de la Siligenzeitung, nous continuons notre survol de la future extension de *Rakhmar*, « La Tentation de la Pâlebrume » avec la présentation d'une nouvelle règle applicable à tous les décors explorables, d'un décor explorable inédit ainsi que de deux créatures issues du futur *Bestiaire de Rakhmar*.

### 1. Une nouvelle règle d'exploration

Tous les décors explorables suivront désormais la règle *Rencontre fortuite* suivante :

*« Lorsqu'une figurine explore un type de décor dont la description indique qu'elle fait une rencontre fortuite, placez sur la table de jeu la figurine désignée par ce type de décor, en contact socle à socle avec l'explorateur. Celui-ci est considéré comme ayant été chargé. Les règles propres à la figurine rencontrée sont décrites dans le Bestiaire de Rakhmar.*

*Ensuite, les deux figurines en contact effectuent autant de rounds de corps-à-corps que nécessaire pour que l'explorateur ou la figurine rencontrée perde son dernier point de vie.*

*Dans le premier cas et pour autant que l'explorateur n'ait pas été mis hors de combat, le corps à corps continuera au tour suivant.*

*Dans le second cas, la figurine rencontrée est retirée du jeu (sans avoir à subir de jet de dégâts).*

*Si la figurine rencontrée parvient à mettre l'explorateur hors de combat, elle demeurera là où elle se trouve jusqu'à ce qu'une nouvelle figurine tente d'explorer le décor, auquel cas elle sera déplacée au corps à corps avec celle-ci. Si cela est impossible car des figurines amies ou ennemies y font obstacle, dé-*

*placez ces figurines d'un ps. Ce mouvement ne peut pas servir à engager un adversaire au corps à corps.*

*Aucune autre figurine ne peut intervenir dans le corps à corps entre l'explorateur et la figurine rencontrée. En revanche, aussi longtemps que dure ce corps à corps, une figurine tierce peut explorer librement le décor.*

Cette nouvelle règle implique l'entrée, sur la table de jeu, d'une figurine qui n'est contrôlée par aucun des joueurs impliqué dans la bataille, à l'instar des *Putrides de Rakhmar*.

Ces derniers, qui faisaient partie des règles de base dans la version bêta de *Rakhmar*, sont devenus une règle avancée optionnelle dans la version définitive, car il avait été constaté, lors du *bêta testing*, qu'ils avaient une fâcheuse tendance à rallonger les parties, ce qui n'était pas toujours du goût des joueurs.

Afin de ne pas retomber dans les mêmes travers, trois cautions ont été introduites ici :

1. Tout d'abord, un décor explorable ne pourra « générer » qu'une seule figurine, et non une infinité, comme pour les *Putrides*.
2. Ensuite, cette figurine sera immédiatement retirée du jeu si elle perd son dernier point de vie, contrairement aux *Putrides* qui, par des jets de dégâts favorables, étaient susceptibles de s'éterniser sur la table de jeu.
3. Enfin, comme la créature rencontrée ne se déplace pas ni ne charge d'ennemi de sa propre initiative, il n'est pas nécessaire de lui attribuer un tour de jeu.



*Un antique tumulus tel que celui-ci n'est que rarement inhabité*

## 2. Un nouveau décor explorable

L'histoire du monde de Rakhmar est très ancienne et sa géographie parsemée de sépultures dédiées à des personnages illustres de leur époque, pour la plupart oubliés depuis longtemps.

Dans le cadre du jeu, ces sépultures sont représentées par un décor explorable, le *Tumulus*.

Dès à présent, vos tables de jeu peuvent inclure un tel décor, qui suit les règles d'exploration suivantes :

*Lancez 1D6 pour déterminer si l'explorateur fait une rencontre fortuite :*

- 1-2 Rencontre d'un Ours brun.
- 3-4 Rencontre d'un Loup solitaire.
- 5-6 Aucune rencontre fortuite.

*Ensuite, si l'explorateur n'est ni à terre (R-1.9.3.1) ni sonné (R-1.9.3.2), lancez 3x sur le tableau d'exploration. Si l'explorateur appartient à l'Ancienne garde de Rakhmar, il peut récupérer 1D3 os à la place de lancer sur le tableau d'exploration.*

La possibilité, pour les figurines de l'Ancienne garde de Rakhmar, de récupérer des os à la place des objets usuels du tableau d'exploration, reprend la règle analogue prévue pour les cimetières, dans leur version mise à jour (voir le JEE).

## 3. Deux nouvelles créatures

Afin que vous puissiez d'ores et déjà utiliser des tumulus décrites ci-dessus dans vos parties, voici les règles régissant les Ours bruns et les Loups solitaires que vos figurines sont susceptibles de rencontrer en explorant ce type de décor.

### Ours brun

*Malheur à celui dont l'odeur parvient jusqu'aux narines de l'ours brun, qui alors n'abandonnera pas la chasse avant d'avoir dépecé le corps de sa proie.*

M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd
5	4	0	4	4	2	3	2	4

**Griffes acérées** : une figurine blessée par un Ours brun effectue son éventuelle sauvegarde d'armure avec un malus de -1.

### Loup solitaire

*Cet prédateur sanguinaire et rusé n'est pas difficile sur le choix du menu, du moment qu'il comporte de la viande fraîche.*

M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd
6	4	0	3	3	1	4	1	4

**Assoiffé de sang** : un Loup solitaire qui occasionne une première blessure non sauvegardée durant un round de corps à corps peut immédiatement attaquer à nouveau.