

Des personnages nommés pour vos campagnes .....	25
Krach Labuche, héros de Fort-Lisière .....	27
JEE – Quelques équilibres liés au tir .....	28
Rakhmar au Château de Chillon .....	28

## Des personnages nommés pour vos campagnes

Pascal MARTIN

### Introduction

Si les différentes bandes décrites dans le livre de base de *Rakhmar* mentionnent généralement l'un ou l'autre personnage important de cette bande – par exemple le Baron Herbort de Siligenstadt pour la bande issue de la Baronnie orpheline du même nom – ces personnages n'ont pas, à l'heure actuelle, de règles propres. Dès lors, il ne peuvent être joués dans vos campagnes de *Rakhmar*.

*La Tentation de la Pâlebrume* va remédier à cela en décrivant, pour chaque bande – les anciennes et les nouvelles – un personnage spécial, que l'on appellera par la suite « personnage nommé ». Oui, vous pourrez désormais jouer avec Herbort de Siligenstadt ou Erebus von Rokov !

Bien entendu, rien ne vous empêche de créer dès maintenant vos propres personnages nommés, inspirés du *lore* de *Rakhmar* ou des événements marquants de vos campagnes. C'est précisément ce qu'a fait Jarod FIGUET avec le personnage nommé qu'il vous présente dans ce numéro de la *Siligenzeitung* (voir ci-après).

Ce héros, aux capacités d'abord modestes, est devenu, au fil de la campagne que nous jouions, véritablement effrayant. L'idée est alors venue à Jarod de le décrire complètement, en lui attribuant aussi plusieurs équipements spéciaux inédits.

Si la création de personnages nommés issus de votre imagination peut ainsi ajouter beaucoup d'originalité à vos bandes et de piment à vos campagnes, ils comportent cependant le risque d'être trop puissants et de déséquilibrer les parties auxquels ils participeront.

Pour éviter que vos campagnes ne finissent dans un climat de frustration générale, vous trouverez ci-dessous quelques principes que nous vous

suggérons de respecter lorsque vous créez de tels personnages.

### Quelques principes régissant la création et l'utilisation de personnages nommés

Ces principes concernent le *lore* du personnage, son profil de caractéristiques, son équipement, son intégration à une bande et le consensus des joueurs sur son usage.

#### 1. Le *lore*

Afin de rendre votre personnage cohérent avec l'univers du jeu et d'éviter des remarques désagréables du genre « *Mais d'où il sort celui-là, ridicule !* », veillez à décrire une histoire à votre personnage qui permette de le rattacher, d'une manière ou d'une autre, au *lore* de *Rakhmar* ou à celui que vous avez développé spécifiquement pour votre campagne.

#### 2. Le profil de caractéristiques

Évitez de donner des **caractéristiques trop élevées** à votre personnage. Par exemple, un humain avec une Endurance initiale de 8 ou plus n'est clairement pas réaliste. De plus, un personnage avec une telle Endurance ne pourrait presque jamais être blessé, ce qui dissuaderait tout adversaire raisonnable de commencer une partie contre lui.

Inspirez-vous des profils de caractéristiques des héros génériques du livre de base et posez-vous les bonnes questions. Votre personnage devrait-il être plus impressionnant qu'un chef de bande ? Si oui, dans quelle mesure et pour quel caractère particulière ? Quelles épreuves ce personnage a-t-il bien pu traverser qui pourraient justifier de telles capacités ?

De plus, souvenez-vous que votre héros pourra encore progresser et gagner des augmentations de caractéristiques lorsqu'il aura été intégré à votre bande et qu'il gagnera de l'expérience.

D'ailleurs, afin d'éviter qu'il ne progresse trop vite une fois intégré à votre bande, veillez à lui donner une **expérience de départ conséquente**, par exemple de 20 (ce qui correspond à l'expérience initiale d'un chef de bande).

### 3. L'équipement

Les remarques relatives au *lore* ainsi qu'au profil de caractéristiques de votre personnage s'appliquent également à son équipement.

Tou d'abord, afin que ces équipements complètent élégamment votre personnage, veillez à ce qu'ils puissent eux aussi s'inscrire dans le *lore* de *Rakhmar* ou de votre campagne. Par exemple, un héros équipé d'un fusil d'assaut sera probablement mal accueilli par vos adversaires.

Ensuite, s'il est bien entendu très amusant d'imaginer de nouvelles armes, armures et équipements divers pour votre personnage, évitez que ces objets n'aient un impact excessif sur les parties auxquelles leur porteur participera.

Limitez aussi le nombre des équipements originaux dont votre personnage sera pourvu. Un **maximum de trois équipements spéciaux** paraît raisonnable, étant précisé qu'il est une bonne pratique de laisser votre personnage puiser de l'équipement complémentaire dans la liste d'équipement de sa bande.

Enfin, notez qu'il est également une bonne pratique d'**interdire le transfert** de ces équipements originaux à d'autres figurines de votre bande.

### 4. L'intégration

Compte tenu de la puissance généralement supérieure à la normale des personnages nommés, il peut être intéressant de prévoir, dans le cadre de

votre campagne, une **condition d'intégration** de ces personnages à une bande. Est-il opportun que votre archer émérite, qui décoche trois flèches par tour, puisse être intégré à votre bande lors de son recrutement initial ? Faut-il au contraire que votre bande ait atteint tel objectif de campagne ou telle valeur de bande déterminée ? Peut-être suffit-il de fixer à cet archer un prix élevé en Thalers afin qu'il ne puisse pas être recruté dès avant la première partie de campagne.

Dans la mesure du possible, respectez également le **principe d'unicité** des personnages nommés en évitant d'en intégrer plusieurs dans une même bande. Si la nouveauté procurée par la survenue d'un tel personnage sur le champ de bataille est la bienvenue, la surabondance de tels individus aura tendance à nuire à l'équilibrage et à la fluidité du jeu.

### 5. Le consensus

Idéalement avant de débiter une nouvelle campagne, remettez le descriptif complet de votre personnage nommé à tous les joueurs et assurez-vous de leur **accord** sur son usage, dans le cadre de cette campagne.

Et si vos adversaires paraissent réticents ou formulent des remarques pertinentes concernant l'équilibrage de votre personnage, n'hésitez pas à proposer spontanément des **correctifs** !

### Conclusion

Imaginer et façonner de nouveaux personnages est une activité passionnante. Mais, à l'usage, ces personnages peuvent s'avérer frustrants si certains principes n'ont pas été respectés lors de leur création.

Avez-vous créé, à l'instar de Jarod, un personnage nommé digne d'intérêt ? N'hésitez pas à nous le soumettre et il apparaîtra peut-être dans un prochain numéro de la Siligenzeitung !

## 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.

## Krach Labûche, héros de Fort-Lisière

Jarod PIGUET

**0-1 Krach Labûche, héros de Fort-Lisière** ..... 160 Thl / 20 XP

*Krach Labûche est un homme imposant, mesurant près de 2 mètres 10. C'est une montagne de muscles qui alimente toute sorte de légendes. Certains racontent qu'il est le descendant du dieu Athem, une divinité de Torvebois. D'autres affirment que son père était un ours ou un loup. Il peut arriver à Krach de mener une bande, mais cela reste rare, car c'est un homme plutôt taciturne, plus porté sur le combat et la boisson que sur la gestion et le commandement de troupes.*

M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd
4	4	3	5	4	2	4	3	7

**Armres et armures** : Krach Labûche est équipé de la *Hache d'Athem*, de l'*Armure du loup d'ébène* et d'une *Cape en peau d'ours* (voir ci-dessous). De plus, il peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement de Waldfried.

**Expert de la forêt** : Krach Labûche ne subit pas de pénalité de mouvement lorsqu'il se déplace dans un *Bosquet* ou une *Forêt enchantée* (1.5.4).

### Equipement de Krach Labûche

Hache d'Athem ( <i>Arme de corps à corps</i> )		
Type	Force	Règles spéciales
Tranchant	Utilisateur +2	<p><b>Arme à deux mains</b> : la Hache d'Athem est une <i>arme à deux mains</i> (4.1.3).</p> <p><b>Légèreté</b> : la Hache d'Athem, de part sa conception d'une rare qualité, est aussi maniable que n'importe quelle arme à une main. A ce titre, elle n'a pas la règle <i>Frappe en dernier</i>.</p>
Armure du Loup d'ébène ( <i>Armure</i> )		
Sauvegarde	Règles spéciales	
5+	<p><b>Armure en arcanite</b> : l'Armure du Loup d'ébène est une <i>Armure légère en arcanite</i> (5.4.1).</p> <p><b>Effet de meute</b> : le porteur de l'Armure du Loup d'ébène gagne la règle spéciale <i>Effet de meute</i> et il est considéré, pour l'application de cette règle, comme un <b>Chien de chasse</b> de Waldfried.</p>	
Cape en peau d'ours ( <i>Equipement divers</i> )		
Règles spéciales		
<p><b>Psychologie d'un ursidé</b> : le porteur de cette cape réussit automatiquement ses <i>tests de seul contre tous</i> (1.10.4).</p> <p><b>Intimidant</b> : le porteur de la Cape en peau d'ours cause la <i>peur</i> (1.10.5).</p>		

## JEE – Quelques équilibrages liés au tir

Pascal MARTIN & Loïc LÉVÉQUE

Comme Jean DE LUCA l'a montré dans son dernier article (Jean DE LUCA, *La valeur d'une attaque et le pricing des unités*, Siligenzeitung 2025/1, p. 19 ss), les unités de tir ne sont pas les plus percutantes du monde de *Rakhmar*.

Pourtant, les armes de tir, en particulier les armes de tir à poudre noire, coûtent cher (certains diront très cher). En particulier, l'arquebuse auxquelles les Tireurs de Rokov ont accès coûtent 30 Thl. En réalité, compt tenu de leur efficacité limitée et des risques liés aux incidents de tir, ce prix est excessif.

Dès lors, les arquebuses pourront désormais être acquises par les Tireurs rokoviens au prix de 25 Thl, soit un prix équivalent aux arbalètes chères aux Nains. De plus, les Tireurs gagnent la règle spéciale **Expert de l'arquebuse**, selon laquelle ils peuvent librement choisir leur cible lorsqu'ils tirent avec une arquebuse.

Enfin, les limitations liées au choix de la cible d'un tir ont été assouplies. Dorénavant, lors de la détermination de la figurine la plus proche, les figurines qui sont à *couvert* (1.6.4.1) peuvent être ignorées.

## Rakhmar au Château de Chillon

Un compte rendu par Pascal MARTIN

Le 22 mars 2025, la *team Rakhmar* s'en rendue au Château de Chillon, sur les rives du Léman, dans le cadre de la soirée médiéval-fantastique organisée par la Fondation du Château.

Cette soirée mémorable permit notamment aux visiteurs de s'essayer au combat médiéval, de découvrir le jeu de rôle, d'apprendre les bases de la peinture sur figurines ou encore d'échanger avec les auteurs de fantasy présents. Pour nous, ce fut l'occasion d'encadrer plus d'une douzaine de parties de démonstration, permettant ainsi à plus d'une vingtaine de visiteurs de découvrir *Rakhmar* et, pour certain d'entre eux, le jeu de figurines en général.

La salle 31 qui nous accueillait, habillée d'une magnifique cheminée monumentale, fut aussi le lieu d'un double concert du coeur médiéval *Tale of Fantasy*. A l'heure de ces représentations, le milieu

de visiteurs du château converga dans la salle, se pressant autour de nos tables de jeu, sans cependant écraser aucun décor ni aucune figurine !

L'enchaînement des combats, qui amena certains membre de la *team* au bord de l'épuisement, nous empêcha de profiter du repas médiéval proposé aux visiteurs, en particulier le sanglier à l'hypocras.

Il nous faudra donc revenir l'année prochaine pour profiter de ce menu, avec certainement des nouveautés du côté de *Rakhmar*, en particulier son extension tant attendue : *La Tentation de la Pâlebrume* !

Je conclus ce bref compte rendu en remerciant chaleureusement, au nom de la *team Rakhmar*, la Fondation du Château de Chillon pour nous avoir laissé l'opportunité de faire découvrir notre jeu d'escarmouches à un très large public.

