



Jurisprudence, errata et équilibrages (JEE)

Pascal MARTIN & Loïc LÉVÊQUE

19 février 2025

Le JEE (jurisprudence, errata et équilibrages) est un document mis à la libre disposition des joueurs, afin de leur permettre de bénéficier de toutes les précisions (ou corrections) de règles qui se sont imposées, au fil des parties disputées. Il contient également des modifications du jeu, destinées à équilibrer celui-ci.

Le JEE est nourri par le feed-back des joueurs de *Rakhmar*. Ces feed-back étant précieux, les auteurs encouragent les joueurs à leur en faire part. *Rakhmar* ne pourra que s'en trouver plus riche et plus passionnant !



1.4.1

[Jurisprudence du 21.11.2022] Les animaux et les grandes cibles ne peuvent pas se déplacer sur des échelles.

1.4.8.3

[Errata du 12.09.2024] Cette section est abrogée et remplacée par la section 1.11 (*voir ci-dessous*).

1.5.4 – Se cacher

[Jurisprudence du 29.08.2024] 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.

1.5.4 – Cimetière

[Equilibrage du 16.03.2024] Si l'explorateur appartient à une bande de l'Ancienne garde de Rakhmar, il peut récupérer 1D3 os à la place de lancer sur le tableau d'exploration.

1.6.2 – Sur qui tirer ?

[Equilibrage du 19.02.2025] Lors de la détermination de la figurine la plus proche, les figurines qui sont *à couvert* (1.6.4.1) peuvent être ignorées.

1.6.4.1 – Modificateurs pour toucher

[Jurisprudence du 29.08.2024] 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 figurine 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.

1.10.8

[Jurisprudence du 23.08.2022] Une figurine stupide amenée en dehors du champ de bataille par un mouvement aléatoire est retirée du jeu, sans être pour autant considérée *hors de combat* (1.9.3.3).

1.11 – Les montures

[Errata du 12.09.2024] Les règles qui suivent remplacent la section 1.4.8.3 du livre de règles :

1.11 Les montures

spéciales suivantes.

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 *séquence 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.
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 propriétaire de cette monture soit sur celle-ci ou qu'il en soit descendu.

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

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

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

1.11.2 Les montures du monde de Rakhmar

Les deux montures connues du monde de *Rakhmar* sont le Cheval et le Draco-serpent rouge.

Cheval

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

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

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.

La Baronnie de Rokov – Equipement – Arquebuse

[Equilibrage du 19.02.2025] L'Arquebuse coûte 25 Thl.

La Baronnie de Rokov – Hommes de main – Tireurs

[Equilibrage du 19.02.2025] Le Tireur a la règle spéciale suivante :

Expert de l'arquebuse : un Tireur équipé d'une Arquebuse peut librement choisir sa cible lorsqu'il tire avec cette arme.

La Baronnie de Siligenstadt – Equipement spécial – Fauchon

[Jurisprudence du 10.04.2024] Le Fauchon est une arme tranchante.

La Baronnie de Siligenstadt – Equipement spécial – Rapière

[Jurisprudence du 10.04.2024] La Rapière est une arme d'estoc.

Les Nains – Equipement Kobold

[Errata du 16.03.2024] Les Couteaux de jet coûtent 10 Thl.

Les Pillards Kobolds – Equipement

[Errata du 16.03.2024] Les Couteaux de jet coûtent 10 Thl.

Les Pillards Kobolds – Hommes de main – Salamandre – Prédateur capricieux

[Règle] « [...] 1. Le Kobold le plus proche dans un rayon de 6ps autour de la Salamandre subit immédiatement une attaque de celle-ci comme si elle l'affrontait au corps à corps. Le Kobold ne peut pas riposter à cette attaque. [...] ».

[Jurisprudence du 14.03.2024] L'attaque de la Salamandre sur le Kobold le plus proche ne la fait pas se déplacer au corps à corps avec ce dernier.

L'Ancienne garde de Rakhmar – Hommes de main – Guerrier revenant

[Errata du 23.03.2024] Un Guerrier revenant peut remplacer son bouclier par un arc.

L'Ancienne garde de Rakhmar – Hommes de main – Nuée de spectres

[Jurisprudence du 27.10.2024] Une *dague éthérée* est une arme de corps à corps dont le profil est le suivant :

Nom	Type	Force	Règles spéciales
Dague éthérée	Tranchant	Utilisateur –	

De plus, chaque spectre de la nuée maniant une seule de ces dagues éthérées, la Nuée de spectre ne gagne pas +1 Attaque du fait qu'elle *manie plusieurs armes* (1.8.3.1).

4.1.1 – Couteaux de jet

[Equilibrage du 16.03.2024] Les Couteaux de jet ont le profil suivant :

Nom	Portée	Force	Règles spéciales
Couteaux de jet	6ps	Utilisateur	Arme de jet : une figurine qui utilise des Couteaux de jet ne subit pas de <i>pénalité</i> (1.6.4.1) pour la longue portée ou pour avoir bougé. 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 <i>phase de tir</i> (1.6) ordinaire.