

Le choix des armes (Sixième partie).....	55
Débuter à <i>Rakhmar</i>	58

Le choix des armes (Sixième partie)

La Milice de l'Alliance

Pascal MARTIN

Introduction

Pour ce nouveau *Choix des armes*, je vais m'arrêter sur la Milice de l'Alliance.



Le livre de base de *Rakhmar* ne permettait pas de recruter une bande de miliciens. La Milice était conçue comme une façon de compléter chacune des trois bandes des Baronnie orphelines, qui comportaient moins de choix d'unités que les autres bandes. Cette solution trouvait une assise dans le *lore* de la Milice, qui indiquait que « *le pacte conclu par les trois baronnies, qui prévoit la mise sur pied d'une milice, exclut expressément la possibilité pour cette milice d'agir sous les ordres d'un chef qui n'est pas issu de l'une des trois baronnies, ceci afin de garder la maîtrise de ces troupes, qui sinon risqueraient de prendre une indépendance potentiellement dangereuse pour l'ordre établi* ».

Mais, après avoir plusieurs fois reçu des *feedback* de joueurs me demandant s'il ne serait pas possible de jouer la Milice de manière indépendante, j'ai fait en sorte que cela soit possible dans *La Tentation de la Pâlebrume*. Cela étant, afin de respecter le *lore* établi, cette solution n'était pas envisageable sans contre-partie. Est alors née l'idée de la *Lettre de franchise* qui, comme son nom l'indique, permet à un Lieutenant de la Milice particulièrement renommé de s'affranchir de la tutelle des Baronnie orphelines, moyennant paiement.

L'extension du jeu permet ainsi de recruter un Capitaine de la Milice, qui remplace le choix de Lieutenant de la Milice, lorsque vous décidez de constituer une bande de miliciens indépendante des Baronnie orphelines. C'est un handicap, certes – la *Lettre de franchise* coûte 50 Thl – mais il est cependant possible de constituer une bande de Miliciens robuste, sans recours aux troupes des Baronnie orphelines.

Le recrutement

Tout d'abord, recrutons un Capitaine de la Milice avec sa *Lettre de franchise*, choix obligatoire dans cette bande. Deux Sergents, unités peu chères et résilientes, viendront ensuite compléter adéquatement les rangs des héros.



Capitaine de la Milice

S'agissant des hommes de main, il paraît indispensable de recruter en premier lieu un maximum de Vétérans – donc trois – en raison de leur règle spéciale *Résilience*, qui les rend très difficiles à perdre lors d'un jet de détermination des blessures graves malheureux, et qui donc permet à la bande elle-même de gagner en pérennité.



Groupe de miliciens (ici équipés d'une arme à une main et d'un Bouclier)

Ensuite, je veux recruter autant de miliciens que possible. Les miliciens sont des hommes de main pas chers et, en réalité, la seule option qu'il me reste à ce stade... Mais ce n'est pas un soucis. Mon but est de les équiper afin qu'ils bénéficient d'une attaque supplémentaire et deviennent dangereux, au vu de leur excellent rapport attaque / prix. Ils s'apparenteront alors, *grosso modo*, à des Pillards kobolds, dont la stratégie repose sur la saturation des attaques. A la différence des Pillards cependant, ils ont une Force de 3, ce qui m'incitera à les équiper d'une autre manière. Mais nous allons y revenir. Pour l'heure, je décide de recruter 8 miliciens pour compléter ma bande, qui compte désormais 14 figurines. Ce chiffre est idéal puisqu'il permet de repousser le seuil du test de déroute au-delà de la troisième figurine mise hors de combat.

L'équipement

A ce stade, j'ai déjà dépensé 345 Thl et il ne me reste donc que 155 Thl pour équiper ma bande.

Commençons par l'équipement des héros. Mon Capitaine, comme il est de coutume pour un tel personnage, sera équipé du combo Epée/Bouclier, qui l'autorisera à effectuer une parade relançable et lui donnera une sauvegarde d'armure de 6+ à moindre frais. Cette combinaison est idéale pour les héros qui bénéficient déjà nativement de plusieurs attaques et à qui l'on veut donner le plus de résilience possible sans se ruiner.

Dans un deuxième temps, je vais équiper mes Sergents de la manière la plus rudimentaire pos-

sible, mais tout en leur donnant une attaque supplémentaire. L'idée est que leur statut de héros les prémuni généralement contre une mort statistiquement vraisemblable en cas de mise hors de combat, et qu'il me faut conserver encore assez de Thalers pour équiper mes hommes de main qui eux, n'ont pas cet avantage. J'opte donc pour une solution Dague / Dague à 2 Thl par Sergent.

Passons aux hommes de main. Pour les Vétérans, j'opte pour une version agressive Epée / Hache, me reposant sur la règle spéciale *Résilience* de ces unités pour ne pas les perdre. C'est la variante retenue par Jean DE LUCA pour sa bande de Siligenstadt, dont il n'y a, probablement, pas lieu de s'écarter¹. Ainsi équipés, les Vétérans bénéficient d'une Attaque supplémentaire et, en fin de compte, de deux Attaques tranchantes, susceptibles, en cas de coup critique, d'occasionner encore une blessure additionnelle.

Bien entendu, les Miliciens ne peuvent pas être équipés de manière aussi coûteuse. D'ailleurs, il ne me reste que 71 Thl pour en équiper 8 ! Il n'est pas non plus question de les équiper de manière aussi rudimentaire que des Pillards kobolds en Masse /Masse², car ils ont une Force équivalente à la plupart des hommes de main du jeu. Partant, j'opte pour version hybride Hache / Masse, seule autorisée par le solde de mon magot.

Désormais, ma bande est prête au combat, et il me reste encore 7 Thl, que je vais garder précieusement pas le développement ultérieur de mes troupes.

Ma bande compétitive de la Milice

Unité	Equipement	Thl
1 Capitaine de la Milice	<i>Lettre de franchise</i> , Epée, Bouclier	120
2 Sergents	Dague, Dague	54
3 Vétérans	Epée, Hache	135
8 Miliciens	Hache, Masse	184
14 figurines	← Totaux →	493
Valeur de bande : 92 – Magot : 7 Thl – Test de dérouté : dès 4 figurines mises hors de combat.		

Le développement de la bande

Maintenant que nous avons constitué une bande optimisée, il convient de s'intéresser aux options de développement qui s'offrent à nous. Dans ce contexte, je distinguerai les options qui découlent du livre de base de *Rakhmar* de celles qui découlent de *La Tentation de la Pâlebrume*. Mais il est évidemment possible de se concentrer sur l'amélioration des figurines déjà présentes dans la bande, ainsi que du recrutement de nouveaux miliciens.

1. Les options offertes par le livre de base

La liste que j'ai établie ne fait appel, ni au Chirurgien-barbier, ni au Forgeron. Si ces héros ne sont pas nécessairement des premiers choix lors de la constitution de la bande, notamment en raison de leur coût quelque peu élevé (40 Thl), ils n'en sont pas moins inutiles dans la perspective du développement de la bande.

Le Chirurgien-barbier peut sauver la vie de vos héros grâce à sa compétence *Médecine de fortune*. Cela sera encore plus vrai si vous parvenez à lui donner la compétence *Chirurgien*. Cela peut s'avérer déterminant, en particulier si votre chef de bande fait un jet de détermination des blessures graves catastrophique.

Quant au Forgeron, ce n'est pas tant sa règle spéciale *Forgeage* qui le rend intéressant – la commission d'un forgeron ordinaire est très modeste – que la compétence *Maître métallurgiste* que vous pouvez lui donner. Il est très difficile de trouver des lingots d'arcanite ou de zirconium par exploration. Donc à moins de parvenir à jouer le scénario *Bataille pour les gisements*, vous voudrez pouvoir exploiter au maximum chaque lingot que vous parviendrez à trouver.

2. Les options offertes par l'extension du jeu

Ces options sont cachées derrière les deux compétences alternatives du Capitaine de la Milice : *Mauvaises fréquentations* et *Espion de la Confrérie*. La première vous permet de recruter des Vauriens, la seconde un Assassin de la Confrérie.

Les Vauriens bénéficient nativement de deux Attaques, pour un coût inférieur aux Vétérans, avec cependant une règle spéciale handicapante, mais qui n'en est pas pour autant rédhibitoire. Equipez ces Vauriens de deux armes à une main et ils feront très peur à l'ennemi!

J'ai déjà brièvement parlé de l'Assassin de la Confrérie dans mon *Choix des armes* sur Mort-Cros³. Cette figurine s'intègre très bien dans toutes les bandes qui y ont accès et la Milice de l'Alliance ne fait pas exception.

3. L'amélioration et le recrutement de miliciens

A l'heure actuelle, nos Sergents ne représentent vraiment pas une menace. Il faudra donc dès que possible les équiper, selon ce que l'on aura découvert lors de l'exploration ou en passant par le marché. Dans ce contexte, et comme Jean DE LUCA¹ l'a indiqué, il peut être intéressant de leur donner une Hallebarde, afin de pouvoir contrer les figurines montées.

Par ailleurs, la bande offre la possibilité de recruter des miliciens à l'infini. Ne vous privez pas de cette possibilité!

¹ Jean DE LUCA, *Le choix des armes (Cinquième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/12, p. 49 ss.

² Jean DE LUCA, *Le choix des armes (Troisième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/10, p. 41 ss.

³ Pascal MARTIN, *Le choix des armes (Quatrième partie)*, in : siligenzeitung 2026/11, p. 45 ss.

Débuter à Rakhmar

Loïc LÉVÊQUE

Par où commencer ?

Débuter *Rakhmar* à partir de zéro peut avoir quelque chose d'intimidant. Si les règles ne sont pas longues, elles peuvent sembler denses et le livre nous parle de décors, de figurines et de tout un tas de choses alors même que ces choses ne se trouvent pas sur l'étagère du magasin à côté du livre de règles (du moins, pas avec une grosse étiquette « *Rakhmar* » collée dessus).

À l'évidence, la première étape consiste à se procurer un exemplaire du livre de règles : *Rakhmar, un jeu d'escarmouches médiéval-fantastique*. Si vous lisez cet article, ce livre est probablement déjà en votre possession.

La deuxième étape sera donc de choisir une bande (la prochaine section a vocation à vous y aider). Une fois que cela est chose faite, que faire ?

Procurez-vous des figurines adaptées ! *Rakhmar* utilise une échelle 28mm qui est plus ou moins la norme pour les *wargames* les plus populaires. Il y a de très nombreuses gammes de figurines parmi lesquels trouver votre bonheur, y compris d'ailleurs parmi les gammes de figurines dédiées

aux jeux de rôle sur table. Une bande de *Rakhmar* demande entre 8 et 12 figurines en moyenne. Vous n'êtes pas obligé d'opter pour une figurine plastique sur grappe pour wargame. Il existe également des gammes pré-peintes qui peuvent très bien faire l'affaire et comme votre serviteur aime le répéter : si vous n'avez rien de mieux, les Legos ou les Playmobiles de votre petit frère feront très bien l'affaire ! Et pour les connaisseurs, l'impression 3D ouvre des possibilités infinies !

Troisième et dernière étape : une table de jeu. Il vous faut une surface plane de 90 par 90 cm (taille qui tient en principe sur toutes les tables de cuisine). Les décors s'obtiennent – sans même parler d'utiliser les Playmobiles de votre petit frère –, relativement facilement dans un magasin de modélisme. Vous pouvez également taper « décors wargame » dans votre moteur de recherche préféré. Idéalement, il vous faudra cinq à six grosses pièces (maisons, ruines, etc.) et quelques obstacles pour densifier un peu la table. En cas de nécessité, le système D à base de boîtes en carton et de livres peut dépanner avant de passer à des investissements financiers plus importants.

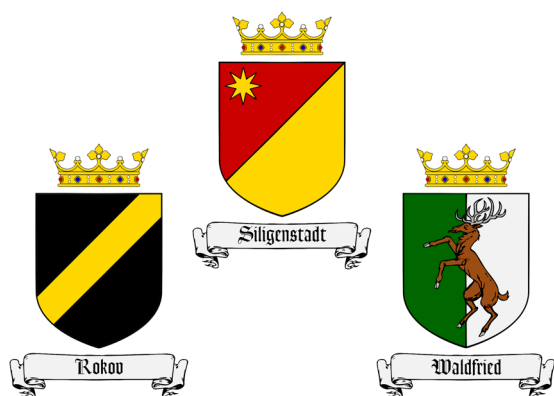


Une table de *Rakhmar* parfaitement décorée

Quelle bande pour débiter ?

L'adage veut que la meilleure bande pour débiter est celle qui vous plaît ! Parcourez les gammes de figurines pour découvrir les esthétiques possibles. Le livre de règles compte trois factions d'Humains, des Nains, des Pillards kobolds et des Morts-vivants.

Les Baronnie orphelines



Les factions humaines de *Rakhmar* sont regroupées dans la région des Baronnie orphelines. Elle partagent un tronc commun : la Milice. La Milice comprend des soldats conscrits, peu efficaces au combat, mais peu chers et pouvant être recrutés sans limite (pour le milicien de base). De plus, la Milice propose plusieurs héros utilitaires, à l'instar du Forgeron ou du Chirurgien-barbier. Ensuite, chaque Baronnie apporte son lot de spécificités.

La Baronnie de Siligenstadt

Siligenstadt est la Baronnie de l'infanterie d'élite. Formés à l'Académie, les Duellistes sont les troupes de chocs de votre bande. Une bande de Siligenstadt peut frapper très fort, mais est assez chère à équiper. La possibilité de recourir à des troupes des autres bandes apporte cependant variété et flexibilité à cette faction. A collectionner si vous aimez la discipline et la tradition militaire².

La Baronnie de Rokov

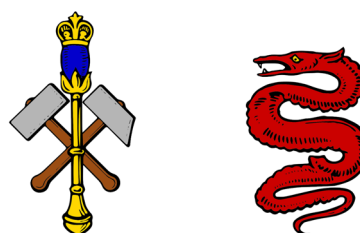
Rokov est la Baronnie de la chevalerie et de la poudre noire. Le Capitaine de cette bande a la possibilité de chevaucher un destrier caparaçonné pour se rendre au combat ce qui en fait un véritable tank, puissant, résistant et mobile (mais dont

le recrutement épuisera une bonne partie de votre trésor). Les Tireurs utilisent de redoutables, mais capricieuses, arquebuses, capables de perforer les armures à longue distance et de choisir les cibles de manière plus flexibles que d'ordinaire³. A collectionner si vous vous sentez une âme de chevalier ou de tireur d'élite.

La Baronnie de Waldfried

Waldfried est la faction des chasseurs. Leur archerie est correcte et leurs meutes de chiens sont particulièrement rapides et meurtrières. Cette faction peut aligner un bon nombre de figurines et si les caractéristiques de celles-ci sont moyennes, leur capacité à se déplacer sans pénalité en forêt les rend particulièrement redoutables sur certaines tables. A collectionner si vous aimez passer plus de temps dans les bois qu'en ville.

Les Amertumes



La région de la chaîne de Montagnes des Amertumes abrite deux factions : les Nains et les Pillards kobolds.

Les Nains

Les Nains sont lents et méthodiques. Mais également, solides, pingres et surtout barbus. En pratique, il s'agit d'une bande d'élite plus encore que celle de Siligenstadt. Un Nain réclame une solde conséquente pour risquer sa peau à Rakhmar. Néanmoins, ils ont accès à un bon matériel (notamment des arbalètes pour le soutien à distance) et peuvent recourir aux équipements improbables de leur Inventeur : Etrangleur à cliquet ou même Golem. A collectionner si vous n'êtes pas pressés d'arriver au combat car vous savez que vous êtes plus solides que le gars d'en face⁴.



Une bande de Nains prête au combat

Les Pillards kobolds

Les Pillards kobolds sont nombreux et aiment collectionner les monstres (salamandre et serpent géant servant de monture). Individuellement, un Kobold n'est une menace pour personne, mais il est rarement seul. Qui plus est, les Kobolds sont la faction la plus mobile de *Rakhmar* et disposent de quelques fourberies comme des flèches enflammées ou des grenades. A collectionner si vous aimez les hordes de créatures bariolées et que vous n'avez pas peur des imprévus⁵.

La Cité au-delà des mondes de Rakhmar



La région de la Cité au-delà des mondes ne comporte qu'une seule bande : l'Ancienne garde de Rakhmar.

L'Ancienne garde est une faction à part. Son rôle de protecteur de la cité au-delà des mondes

induit une série de règles qui imposent à cette faction de se comporter différemment sur le champ de bataille. L'équipement est fourni avec le revenant, qui d'ailleurs cause la peur chez l'adversaire. En contrepartie, l'Ancienne garde est la faction la moins mobile du jeu, mais une des plus résistantes et fiables. En plus, le Sculpteur d'os peut invoquer de nouvelles figurines en pleine bataille. A collectionner si vous vous sentez l'âme d'un gardien millénaire d'une cité gothique interdimensionnelle⁶.

¹ A propos de l'impression 3D, consultez l'article de Pascal MARTIN, *Quelles figurines pour Rakhmar (Deuxième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/12, p. 52 ss.

² Pour aller plus loin, consultez l'article de Jean DE LUCA, *Le choix des armes (Cinquième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/12, p. 49 ss.

³ A ce propos, consultez l'article que j'ai co-rédigé avec Pascal MARTIN, *JEE – Quelques équilibrages liés au tir*, in : Siligenzeitung 2025/6, p. 28.

⁴ Pour aller plus loin, consultez l'article de Pascal MARTIN, *Le choix des armes (Deuxième partie)*, in : Siligenzeitung 2025/9, p. 37 ss.

⁵ Pour aller plus loin, consultez l'article de Jean DE LUCA, *Le choix des armes (Troisième partie)*, in : Siligenzeitung 2026/10, p. 41 ss.

⁶ Pour aller plus loin, consultez mon article *Le choix des armes (Première partie)*, in : Siligenzeitung 2025/8, p. 34 s.