

## L'entreprise Rackham - 1/2

**Coup de projecteur sur une entreprise qui s'est engagé dans le marché très fermé des éditeurs de jeux et de figurines à peindre il y a bientôt dix ans de cela.**

Cette entreprise a été créée par Jean Bey en 1997, qui a été le manager de plusieurs boutiques Games Workshop (un autre éditeur de jeux et créateur de figurines anglo-saxon) avec dans l'idée de créer un concept de jeu simple permettant de pouvoir faire des parties intéressantes avec assez peu de figurines à sa disposition (étant donné que l'activité n'en était qu'à ses débuts la gamme de figurine restait assez limitée). Mais d'année en année, ce nouveau concept de jeu bataille (paru sous le nom de Confrontation), tenant sur un livret d'une quarantaine de pages de la taille d'une carte à jouer, a su attirer de plus en plus de joueurs. De plus toutes leurs figurines à peindre sont en étain contrairement à d'autres créateurs qui parfois mélangent l'étain et le plastique (ce qui parfois cause des déséquilibres pour poser les figurines).

Depuis juillet 2005 l'entreprise est "[...] cotée sur le marché libre Euronext Paris [...]" (source <http://www.rackham.fr>), et leur toute première création, le jeu Confrontation, a été édité en cinq langues et est distribué dans quarante et un pays (chiffres tirés du site <http://www.rackham.fr>). Ce développement c'est peut-être fait grâce aussi à l'instauration d'un service de vente en ligne ainsi que du développement d'une communauté de joueurs qui se sont regroupés sous le nom de la "Confédération du dragon rouge" et permet à ses membres d'obtenir des réductions sur les produits proposés par Rackham.

Aujourd'hui, les nouveautés commercialisées ont permis d'agrandir l'univers développé tout au long de ces années en conceptualisant un jeu de rôle autour d'un point bien précis de cet univers médiéval-fantastique. Mais ils ne comptent pas s'arrêter seulement au médiéval-fantastique car leur prochaine production en terme d'univers s'appelle "AT 43" et se déroule dans un univers futuriste où les humains après une période de conquête spatiale sont en proie à une guerre.

### L'univers

Toutes les productions disponibles à l'heure actuelle tournent autour de l'univers du continent d'Aaklash habité par toute sorte de races, allant des humains aux ophidiens. Des plus chaque espèce est "regroupée" sous une sorte d'alignement ce qui permet aux joueurs de pouvoir choisir pour quels pouvoirs ils vont pouvoir œuvrer. Je ne vais pas réellement m'étendre sur l'univers mais juste vous présenter les différentes races jouables dans cet univers.

Dans un premier temps nous avons les races des "Voies de la lumière" qui regroupent les servants du principe lumineux. Dedans sont comprises trois factions humaines : les Lions d'Alahan qui sont principalement des chevaliers et des magiciens, les Griffons d'Akkylanie qui ne vivent que pour leur dieu unique (ce qui les amène parfois à faire preuve de fanatisme au combat) et les barbares Keltois du clan Sessair qui servent les forces de la nature. Les autres servants de la lumière sont les elfes Cynwälls (qui ont vécu reclus jusqu'à aujourd'hui dans les montagnes de Lanever pour trouver la Noesis (harmonie de l'âme et du corps)) et la nation de l'Utopie du Sphinx qui reste assez mystérieuse à l'heure actuelle car aucune figurine n'a encore été éditée. Tout ce que l'on sait des Sphinx à l'heure actuelle c'est qu'ils agissent à travers le corps des mortels pour interagir avec le monde, car ils vivent sur un plan d'existence différent du nôtre.

Pour s'opposer aux servants de la lumière, il y a les armées des "Méandres des ténèbres", et comprennent le reste des factions "humaines" accompagnés de deux autres races. Pour les humains, il y a les morts-vivants d'Achéron dirigés par une main de fer par l'Ordre du Bélier qui sert le démon Salauël, les Alchimistes de Dirz qui se servent de la magie pour créer des clones guerriers améliorés et des créatures féroces et enfin les barbares Keltois du clan Drune qui attendent le retour de leur roi et demi-dieu Cernunnos. Ces humains ont pour alliés les nains de Mid-Nor, qui sont des zombies évoluant dans les entrailles de la terre et qui sont contrôlés par la volonté du défunt Mid-Nor, l'alliance Ophidienne, une race reptilienne qui s'oppose depuis les temps anciens à l'Utopie du Sphinx, et les elfes Akkyshans, bannis pour leurs méfaits ils ont évolué et perdus pour la plupart leur apparence elfique et ressemblent plus à des araignées.

## L'entreprise Rackham - 2/2

Pour terminer ce tour d'horizon des différents peuples habitant Aarklash, il reste à voir les peuples des "Chemins du destin". Ils n'œuvrent pour aucun des principes fondamentaux (lumière et ténèbres) et seront sûrement ceux qui feront basculer l'équilibre des forces en faveur de l'un des deux principes. On y trouve les Wolfens, être entre l'homme et le loup et qui sont les plus grand prédateurs de toute les terres d'Aarklash. Ils sont divisés en deux factions : les Wolfens d'Yllia qui servent la déesse de la lune ainsi que les principes naturels et les Dévoreurs de Vile-Tis qui ne vivent que pour assouvir leur soif de massacres. Les elfes Daikinees sont les protecteurs des forêts et ont des affinités particulières avec les Wolfens D'Yllia. Les gobelins de No-Dan-Kar, anciens esclaves des nains de Tir-Na-Bor, dont les cellules semblent avoir des propriétés de mutation ont donnés naissance (par le biais des expériences des Alchimiste de Dirz) aux Orques qui vivent dans les terres de Bran-Ô-Kor. Et pour finir le peuple des nains de Tir-Na-Bor qui a développé une magie et une technologie basée sur la thermodynamique.

### Les jeux

Différents concept de jeux ont été publiés autour de cet univers. Le premier et le plus répandu était Confrontation qui permettait de faire une partie sur des espaces restreints avec un minimum de figurine. Est arrivé ensuite le jeu Hybrid (et son supplément Nemesis) qui se joue sur des plateaux de jeu et qui sont axés sur le conflit permanent opposant les Griffons d'Akkylanie et les clones alchimiques de Dirz.

L'extension progressive de la gamme de figurines a permis en 2003 d'éditer les règles de Rag'Narok qui est en fait l'adaptation des règles de confrontation pour des parties comprenant de grandes armées pouvant déboucher sur des batailles pouvant durer des journées entières. En 2005 est parue une extension pour Confrontation, axant le jeu sur des compagnies de mercenaires et permettant de donner vie à des figurines qui autrefois n'était que de simple fantassins. Cela a permis de mettre en place un début de concept de jeu de rôle au sein d'un jeu de bataille.

Pour finir cette année est sortie le jeu Cadwallon qui est le jeu de rôle qui se déroule dans l'univers d'Aarklash et a pour cadre la cité franche qu'aucun royaume n'a jamais pu contrôlé depuis qu'elle a été nettoyé de tous les morts-vivants qui l'infestait par une horde de mercenaires. Ce jeu a pour vocation de faire découvrir l'univers particulier de la cité franche et d'en découvrir tout les secret. Il peut se jouer de façon classique avec seulement des dés et du papier ou alors comme un jeu de plateau avec des figurines avec des dalles illustrés réversibles permettant de nombreuses combinaisons cartographiques. Et comme l'univers est en constante évolution, il est fort probable que dans les années à venir, si le jeu de rôle a du succès, les joueurs eux même fassent évoluer l'univers lors d'évènements organisés lors de salons, comme au court du Monde du jeu 2005 où des batailles avaient été organisées pour déterminer des influences sur le monde d'Aarklash.