

FORCES DES RÉGIMENTS/ESCADRES

Important : Les troupes navales peuvent combattre sur terre et les troupes terrestres peuvent combattre sur mer. Cependant, lorsque c'est le cas, elles perdent leur(s) Force(s) et conservent leur(s) Faiblesse(s).

FORCE	DESCRIPTION
Amphibie	Combat aussi bien sur terre que sur mer.
Caliamana	Crée une synergie positive avec les autres régiments aptes à la Caliamana (ou art de la guerre avhorois).
Charge puissante	Apte à enfoncer et désorganiser les lignes ennemies.
Spécialiste	Expert d'un type de terrain particulier ou d'une région géographique.
Défenseur	Puissant lorsque posté en défense.
Discipline	Ne bat pratiquement jamais en retraite et tend à rallier les autres troupes dans sa zone.
Discrétion	Apte à mener des opérations sournoises et des guérillas.
Guérisseur	Diminue les chances de pertes chez les troupes dans sa zone.
Harcèlement	Peut pousser une troupe ennemie à changer de zone.
Interception	Court-circuite les liens de communication et de ravitaillement entre des troupes ennemies.
Mercenaire	Préfère combattre en tant que mercenaire dans le royaume.
Protecteur	Empêche les troupes ennemies de s'en prendre aux alliés dans la zone.
Salve puissante	Les tirs de la troupe transpercent n'importe quelle armure.
Sanguinaire	Gagne en efficacité lors des combats sanglants et violents.
Soif d'argent	Gagne en efficacité lorsque des ducats leur sont remis en début de campagne (1 à 10).
Tradition des jumeaux	Les Légions d'Endralphyrr et d'Endrollmer combattent mieux côte à côte.
Zélate	Se démarque davantage lors des guerres saintes officielles (financées par le Conseil de la Foi)

FAIBLESSES DES RÉGIMENTS/ESCADRES

Important : Les troupes navales peuvent combattre sur terre et les troupes terrestres peuvent combattre sur mer. Cependant, lorsque c'est le cas, elles perdent leur(s) Force(s) et conservent leur(s) Faiblesse(s).

FAIBLESSE	DESCRIPTION
Avide de prisonniers	S'approprie nécessairement les prisonniers afin de les apporter dans les Geôles-aux-Martyrs.
Faiblesse	Perd en efficacité sur un type de terrain particulier ou dans une région géographique.
Favoritisme	Combat mal sous des capitaines qui ne sont pas de la culture spécifiée.
Haine	Combat mal sous des capitaines et aux côtés de troupes de la culture spécifiée.
Honorable à outrance	Refusent de participer à des manoeuvres sournoises ou jugées déshonorables.
Immobilisme	Faible à l'attaque.
Impatient	Faible à la défense.
Indiscipliné	A tendance à fuir le champ de bataille lors de situations difficiles.
Intérêts	Perd en efficacité lors de campagnes ne concernant pas directement la région spécifiée.
Pillard	Vole une portion du pillage dans une zone.
Vulnérable	Requière la protection d'une autre troupe pour se défendre.

ORDRE DES GARDIENS DE ROSTAM



Escadre de Galères

L'Ordre des Gardiens de Rostam est réputé pour sa flotte de galères de guerre mouillant au port de Blanche-Tour en Avhor. Unique régiment royal exclusivement constitué de Pyréens, il est composé d'anciens paladins lourdement armés.

FORCE(S)

Zélotes

FAIBLESSE(S)

Honorable à outrance

Équipements spéciaux : Armures lourdes



LES DANSEURS DES RONCES



Régiment d'Infanterie

Les Danseurs des Ronces tirent leurs origines des temps précédant l'ère royale. Oeuvrant de pair avec les meilleurs musiciens de Vêpre, ceux-ci parvinrent à créer des danses guerrières mortelles et imprévisibles. Leurs habits disparates, leurs chapeaux à larges plumes et leurs écus aux couleurs éclatantes sont autant d'outils pour décontenancer leurs adversaires .

FORCE(S)

Caliamana

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Avhor)

Équipements spéciaux : —



LES JONGLEURS DES RONCES



Régiment de Tirailleurs

—●●●—

Voyageant de ville en ville lors de leurs permissions, les soldats des Jongleurs des Ronces sont souvent confondus pour des amuseurs publics. Cependant, leur aptitude au maniement des dagues de jet, des javelots et des hachettes en fait des tirailleurs exceptionnels sur les champs de bataille. Pour eux, la jonglerie est à la fois un art festif et une technique guerrière.

—●●●—

FORCE(S)

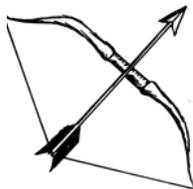
Caliamana

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Avhor)

—●●●—

Équipements spéciaux : —



LES ACROBATES DES RONCES



Régiment de Cavalerie

Chevauchant des montures légères et familiarisées aux terrains accidentés, les Acrobates des Ronces se plaisent à confondre leurs adversaires par des prouesses inattendues. Bondissant de leurs scelles ou se tenant debout sur leurs chevaux, ils remportent plusieurs de leurs batailles en déstabilisant les soldats habitués aux formations traditionnelles.

FORCE(S)

Caliamana

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Avhor)

Équipements spéciaux : —



LES FRANCS-TIREURS DE LA VIGNE



Régiment de Tirailleurs

Les Francs-Tireurs de la Vigne furent historiquement attirés à la protection du château de la Vigne de Vêpre, propriété personnelle de la famille palatine Filii. Depuis la fin de la Guerre de l'Avènement, ceux-ci patrouillent les quartiers et quais de la capitale avhoroise au nom de la Couronne d'Yr. Farouchement opposés au règne de la princesse corrésienne Théodoria au début du siècle, ils en ont gardé une haine tenace pour les austères militaires originaires de Corrèse.

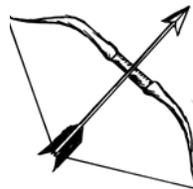
FORCE(S)

Spécialiste (Plaines)

FAIBLESSE(S)

Haine (Corrèse)

Équipements spéciaux : —





L'ARMADA DES CARATS



Escadre de Frégates

L'Armada des Carats, mouillant à Vêpre et Norforte, est née en réaction de l'essor commercial de la Marine des Mérillons. « Garantissant » la sécurité des navires marchands de la puissante guilde en échange de récompenses dignes de ce nom, cette flotte avoue ouvertement sa soif de richesses. Étrangement, lorsque les marchands refusent d'acheter leur protection, ils connaissent de graves accidents au haute-mer...

FORCE(S)

Soif d'argent

FAIBLESSE(S)

Pillard

Équipements spéciaux : —





LA GARDE FORESTIÈRE



Régiment de Tirailleurs

Stationnée à Entre-Gage, la Garde forestière était autrefois dirigée par le légendaire seigneur-palatin Ludwig Schattenjager, découvreur du Lichthaus. Rompue à la lutte en forêt, elle a tenu à l'écart les ténébreuses forces sylvestres pendant des décennies. Aujourd'hui, ces forestiers et archers chassent les Insoumis osant s'approcher un peu trop des frontières orientales de la Forêt d'Ébène.

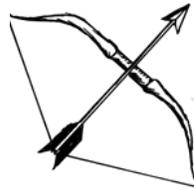
FORCE(S)

Spécialiste (Forêts)

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : Arcs longs supérieurs



LES CHEVALIERS DU CHÊNE



Régiment de Cavalerie

Au service de la famille Paurroi depuis des siècles, les Chevaliers du Chêne rassemblent des dizaines de petits seigneurs des environs de Porte-Chêne et leurs bans respectifs. Si la charge de ce régiment monté est pratiquement inarrêtable, il est ironiquement incapable de manoeuvrer en forêt et en dehors des plaines. Pour cette raison, il fut historiquement mobilisé lors des campagnes à l'est, près des steppes sarrens.

FORCE(S)

Charge puissante

FAIBLESSE(S)

Faiblesse (Terrain accidenté)

Équipements spéciaux : —



LES FRANCS-TIREURS DE MORDAIGNE



Régiment de Tirailleurs

Patrouillant les routes entre la forteresse de Mordaigne et les installations commerciales de l'Arsenal, les Francs-Tireurs de Mordaigne sont pour la plupart des arbalétriers engagés à fort prix par les marchands désirant s'acquitter de leurs responsabilités envers la Couronne. Si ceux-ci sont d'une efficacité redoutable sur le champ de bataille, ils cherchent avant tout à remplir leurs bourses de ducats sonnants et trébuchants.

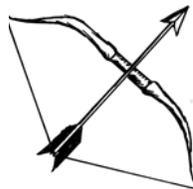
FORCE(S)

Soif d'argent

FAIBLESSE(S)

Pillard

Équipements spéciaux : —





LES CHASSEURS DE HAUTE-TOUR



Régiment de Tirailleurs

Forestiers établis dans les environs de la Tour du Zanaïr au sud de Corrèse, les Chasseurs de Haute-Tour travaillent de pair avec les forces de la Foi afin de garder à l'oeil les installations de l'Académie mystique et leurs chercheurs. À l'écart des conflits, la plupart de ses archers sont des individus laconiques et rustres souhaitant éviter d'entrer en contact trop longtemps avec le reste des Ébénois.

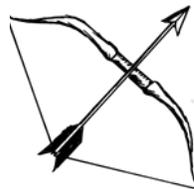
FORCE(S)

Spécialiste (Forêts)

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : —



LES PROTECTEURS D'ESFROY



Régiment d'Infanterie

Excroissance de la garde personnelle de l'ancienne comtesse d'Esfroy Abigaël Tesar, le régiment des Protecteurs d'Esfroy entretient une longue tradition de préservation des lieux de savoir et d'escorte des convois diplomatiques. Peu enclins à l'attaque, ils se démarquent dans la protection de lieux d'exception tels l'Académie des métiers d'arts d'Esfroy et le fort de Bois-aux-Malverns.

FORCE(S)

Spécialiste (Curiosités)

FAIBLESSE(S)

Immobilisme

Équipements spéciaux : —



L'ESCADRE DE CASIMIR



Escadre de Galères

L'Escadre de Casimir est l'unique flotte corrézienne. Stationnés à Port-Casimir, au nord-ouest de Mordaigne sur les bords de la Mer Blanche, les marins de cette flotte sont entraînés à combattre autant sur terre que sur mer. Au début du siècle, ils furent mobilisés par la princesse Théodoria afin de protéger la cité d'Yr et développèrent une haine farouche pour les soldats avhorois, jugés fourbes et dépravés.

FORCE(S)

Amphibie

FAIBLESSE(S)

Haine (Avhor)

Équipements spéciaux : —





LE RÉGIMENT DE TARVES



Régiment de Cavalerie

Stationné dans le Château en Tarves et gardant un oeil sur les pillards de Findest et Ferres, le Régiment de Tarves est l'un des plus actifs du pays. Celui-ci pourchasse tous ceux qui déshonorent, de près ou de loin, les décrets royaux. Sa cavalerie légère, équipée d'armures légères et de chevaux rapides, est spécialement formée afin d'intercepter les attaques sournoises des malfrats, souvent découvertes à la dernière minute.

FORCE(S)

Interception

FAIBLESSE(S)

Impatient

Équipements spéciaux : —



LE RÉGIMENT POPULAIRE DE FINDEST



Régiment d'Infanterie

Formé à l'Académie populaire de Findest, ce régiment est constitué de volontaires aspirant à prouver aux absolutistes d'Ébène que le peuple est apte à se protéger lui-même. Revêtant des armures légères et maniant de courts glaives, ils se plaisent à charger les lignes ennemies afin de plaquer les fantassins lourds et de les poignarder sans pitié. C'est par l'action rapide qu'ils compensent leurs pauvres équipements.

FORCE(S)

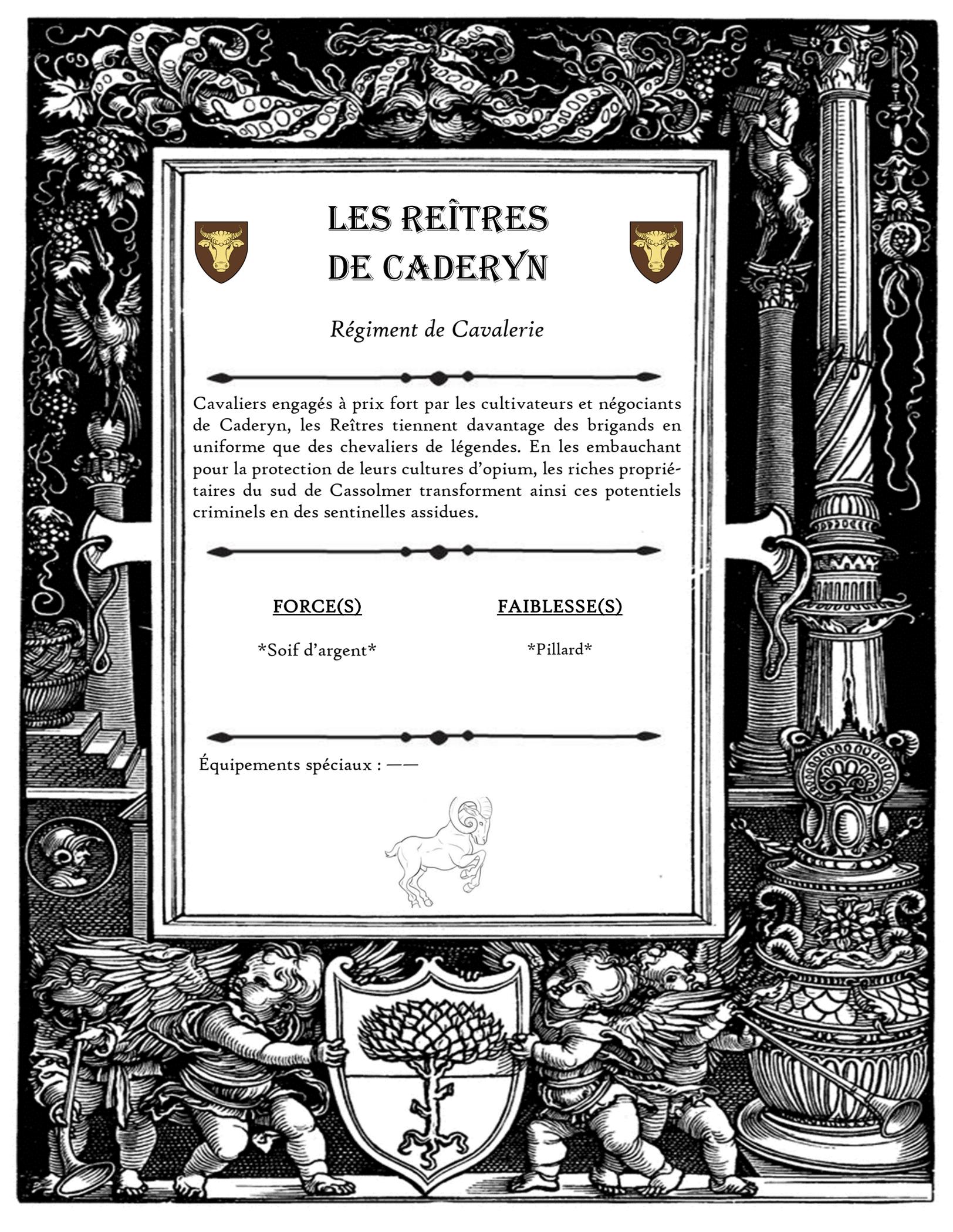
FAIBLESSE(S)

Spécialiste (Plaines)

Favoritisme (Patricien)

Équipements spéciaux : —





LES REÎTRES DE CADERYN



Régiment de Cavalerie

Cavaliers engagés à prix fort par les cultivateurs et négociants de Caderyn, les Reîtres tiennent davantage des brigands en uniforme que des chevaliers de légendes. En les embauchant pour la protection de leurs cultures d'opium, les riches propriétaires du sud de Cassolmer transforment ainsi ces potentiels criminels en des sentinelles assidues.

FORCE(S)

Soif d'argent

FAIBLESSE(S)

Pillard

Équipements spéciaux : —



LES FRANCS-TIREURS DE CASSEL



Régiment de Tirailleurs

Les Franks-Tirailleurs de Cassel sont entraînés à l'arbalète et posés pour la plupart sur la frontière entre le Duché des Crânes et le territoire élargi de la cité de Cassel. Malgré les bonnes relations commerciales entre les deux régions, ce contingent a développé avec les années une haine réelle pour les Salvamerois remportant constamment les conflits commerciaux dans la Baie des Crânes.

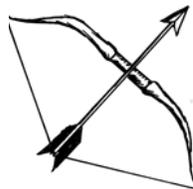
FORCE(S)

Discrétion

FAIBLESSE(S)

Haine (Salvamers)

Équipements spéciaux : —





LA GARDE DE CASSEL



Régiment d'Infanterie

Chargée de patrouiller les quartiers mal famés de Cassel, la Garde de Cassel est à l'image des élites cassolmeroises qu'elle protège : impitoyable et sournoise. Pour ses fantassins légers, la fin justifie les moyens. Qu'il s'agisse de torture, d'embuscades ou de guérilla nocturne, ils savent cerner les factions criminelles de Cassel et les éradiquer efficacement et cruellement.

FORCE(S)

Discrétion

FAIBLESSE(S)

Haine (Salvamer)

Équipements spéciaux : —





LE RÉGIMENT ROYAL DE L'OURS



Régiment d'Infanterie

Fierté nationale de Fel, le régiment royal de l'Ours est habituellement sous le commandement direct d'officiers Aerann. Son infanterie lourde est normalement stationnée à la Forteresse du Fils où elle protège les murs à l'aide des catapultes et mangonneaux disposés sur les tourelles. C'est cette troupe qui, sous la guidance d'Ekchart II Aerann, conquiert le centre de Laure et Casteval lors de la Guerre de l'Avènement.

FORCE(S)

Protecteur

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Fel)

Équipements spéciaux : Catapultes (armes de siège)





LA LÉGION D'ENDRALPHYRR



Régiment d'Infanterie

Nommées en l'honneur de deux légendaires héros du peuple de Vindh, les légions d'Endralphyrr et d'Endrollmer repoussent les ennemis de Fel-Laure ou Corrése- depuis des générations. Parfois séparées l'une de l'autre, les deux troupes combattent toutefois ensemble avec une synergie rappelant celle des jumeaux qui en furent les fondateurs.

FORCE(S)

Tradition des Jumeaux

FAIBLESSE(S)

Haine (Laure)

Équipements spéciaux : —





LA LÉGION D'ENDROLLMER



Régiment d'Infanterie

Nommées en l'honneur de deux légendaires héros du peuple de Vindh, les légions d'Endralphyrr et d'Endrollmer repoussent les ennemis de Fel-Laure ou Corrèse- depuis des générations. Parfois séparées l'une de l'autre, les deux troupes combattent toutefois ensemble avec une synergie rappelant celle des jumeaux qui en furent les fondateurs.

FORCE(S)

Tradition des Jumeaux

FAIBLESSE(S)

Haine (Corrèse)

Équipements spéciaux : —





LES SENTINELLES DE JERNANBOURG



Régiment de Cavalerie

Le sud de Fel bénéficie de la protection du long mur de Fel dont le principal bastion se situe au château d'Augasque. Afin de surveiller les environs de ces fortifications, le régiment des Sentinelles de Jernanbourg fut formé. Sur plaine, ses lanciers peuvent se disperser et se regrouper en vitesse afin d'isoler ses adversaires et de les repousser vers les murailles d'où les tirailleurs pourront les décimer.

FORCE(S)

Spécialiste (Plaines)

FAIBLESSE(S)

Faiblesse (Marais)

Équipements spéciaux : —





LES ARBALÉTRIERS DE LA FORGE



Régiment de Tirailleurs

Patrouillant les environs des Forges en Vaunes et de la vaste forêt marécageuse de Vertelande-la-Vieille, les Arbalétriers de la Forge sont équipés d'arbalètes à la fine pointe de la technologie. Projetant des carreaux à pointe d'acier, ces armements doivent être rechargés par deux soldats en raison de leurs armatures robustes. Annuellement, ces équipements sont renouvelés afin que jamais ils ne soient dépassés par les créations d'autres forgerons en Ébène.

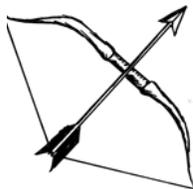
FORCE(S)

Spécialiste (Marais)

FAIBLESSE(S)

Faiblesse (Plaines)

Équipements spéciaux : —





LA CANONNIÈRE



Escadre de Galions

L'escadre de la Canonnrière est constituée d'une dizaine de galions à faible tirant d'eau spécialisés dans les interventions en eaux peu profondes. Ses navires sont dotés de canons et de torpilles destinés à couler promptement les embarcations légères des contrebandiers longeant les côtes occidentales du royaume. Alimentée par les Forges en Vaunes et par les rares importations du Silud, la Canonnrière ne manque jamais de poudre noire.

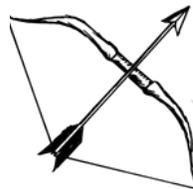
FORCE(S)

Spécialiste (Mer blanche)

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : —



LA FLÈCHE DE CASTEVAL



Régiment de Tirailleurs

La Flèche de Casteval est un régiment essentiellement composé de soldats de culture cassolmeroise. Depuis la conquête de la citadelle de Casteval par Fel lors de la Guerre de l'Avènement, ces archers d'exception servent sous les ordres de gradés felbourgeois. Si cet état de fait ne cause aucun problème en temps de paix, de violentes tensions peuvent naître entre les officiers et leurs subordonnés lors des conflits.

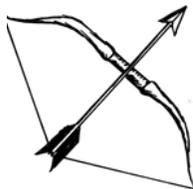
FORCE(S)

Spécialiste (Curiosités)

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : —





LA LÉGION ÉCARLATE



Régiment d'Infanterie

Fondée par la première comtesse de Casteval et Vallon Aishwarya Rai, la Légion écarlate fut convertie en régiment lors de la création des armées royales par le Monarque. Dans ses rangs, une tradition de férocité –voire de folie guerrière– perdue depuis des décennies. Incapables de tenir la ligne, ses soldats vêtus d'armures et de cotes d'armes écarlates ne peuvent être arrêtés une fois qu'ils ont fait coulé le sang.

FORCE(S)

Sanguinaire

FAIBLESSE(S)

Impatient

Équipements spéciaux : —



LES ARQUEBUSIERS DE LA ROSEFRANCHE



Régiment de Tirailleurs

En charge de la protection du palais d'été en Hefel, les Arquebusiers de la Rosefranche sont réputés pour leur flegme et leur discipline. Ceux-ci furent entraînés à demeurer immobiles face aux plus intimidantes charges de cavalerie afin de déchaîner une salve de projectiles au moment propice. Cependant, le temps de recharge de leurs armes les rend vulnérables aux assauts répétés de l'ennemi.

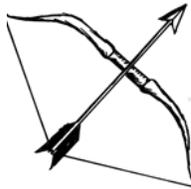
FORCE(S)

Salve puissante

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : Armes à feu





LA LÉGION BLEUE



Régiment d'Infanterie

La Légion bleue veille à la surveillance des frontières orientales de Laure dans l'ancien Bleu-Comté. Le coeur du régiment est toutefois plus précisément stationné à la prison de Geôle-aux-Martyrs au sud où elle empêche les évadés de quitter le territoire laurois. Cette infanterie est donc divisée en une cinquantaine de plus petites cohortes menées par des chasseurs de tête d'expérience spécialiste de la traque.

FORCE(S)

Spécialiste (Marais)

FAIBLESSE(S)

Avide de prisonniers

Équipements spéciaux : —





LA LÉGION POURPRE



Régiment d'Infanterie

La Légion pourpre est composée de soldats mercenaires vendant leurs services parfois à la Table des Dix de Guethier, parfois à la Couronne. La participation de ces guerriers aux campagnes royales est souvent incertaine, ceux-ci se rangeant constamment du côté du commandant le plus offrant du moment. Cette tendance à briller par son absence lors des campagnes ébénoises lui attire d'ailleurs la haine des plus farouches monarchistes, surtout en Fel.

FORCE(S)

Mercenaire

FAIBLESSE(S)

Haine (Fel)

Équipements spéciaux : —





LA BRIGADE LACUSTRE



Escadre de Galères

La Brigade Lacustre patrouille quotidiennement le Lac de la Croisée séparant Laure, Corrèse et Fel. Ses marins, pour la plupart originaires de Fort d'Ambroise et des environs, sont entraînés à passer rapidement du combat naval au combat terrestre lorsque la situation l'exige. Cependant, plusieurs de ces guerriers se rappellent avec amertume des raids sarrens d'antan et de la déchéance qu'ils ont causé en Laure.

FORCE(S)

Amphibie

FAIBLESSE(S)

Haine (Sarrenhor)

Équipements spéciaux : —





LES CAVALIERO



Régiment de Cavalerie

Les Cavaliero sont des cavaliers légers et rapides oeuvrant dans les campagnes de Hautes-Plaines, en Salvamer. Ceux-ci sont réputés pour leur vivacité et leur capacité à détourner l'ennemi de ses objectifs initiaux. Ils évitent habituellement de combattre leurs adversaires de front, ceux-ci n'étant que faiblement protégés.

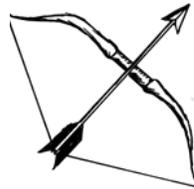
FORCE(S)

Zélotes

FAIBLESSE(S)

Honorable à outrance

Équipements spéciaux : Chevaux rapides





LA PIEUVRE ROUGE



Escadre de Galions

La flotte de la Pieuvre rouge est à l'origine de la création du Duché des Crânes. Modeste à ses débuts, celle-ci a grossi au rythme des conquêtes de ses capitaines. Aujourd'hui, cette escadre de galions fait la loi dans la Baie des Crânes. C'est souvent à la brunante, tandis qu'un brouillard épais s'abat sur les eaux des côtes cassolmeroises et salvameroises, que ces marins patrouillent, prêts à surprendre n'importe quel intru dans la région.

FORCE(S)

Discrétion

FAIBLESSE(S)

Haine (Escroix)

Équipements spéciaux : —





LES CHIENS DE MER



Escadre de Frégates

En haute mer, les marins surnomment les requins "chiens de mers" puisqu'ils s'emparent, comme les chien, des restes des malheureux croisant leur chemin. Les guerriers des frégates de l'escadre éponyme n'ont aucun scrupule à mener à bien les tâches les plus ingrates. On raconte d'eux que, une fois qu'ils ont fait couler le sang sur le pont d'un navire, rien ne peut empêcher ces marins du Duché des Crânes de mener à terme leur mission meurtrière.

FORCE(S)

Sanguinaire

FAIBLESSE(S)

Haine (Escroix)

Équipements spéciaux : —





1RE DIVISION DE L'ESCROIX



Escadre de Galions

La 1re division de l'Escroix est l'ultime force d'artillerie navale du royaume d'Ébène. Sur la dizaine de galions qui la composent, près de deux cents canons se succèdent afin de faire pleuvoir sur les bâtiments ennemis une tempête de feu et d'acier. La seule limite à la puissance de frappe de cette escadre est la quantité limitée de poudre à canon disponible dans le pays, le soufre étant une ressource rare après la chute de Pyrae et l'interruption des relations avec le Silud.

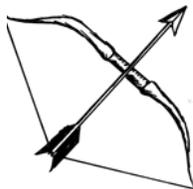
FORCE(S)

Défenseur

FAIBLESSE(S)

Haine (Duché des crânes)

Équipements spéciaux : —





2E DIVISION DE L'ESCROIX



Escadre de Galères

La 2e division de l'Escroix transporte l'essentiel des forces armées de l'armada salvameroise. À bord des lourdes et lentes galères, des centaines de marins entraînés à l'abordage se serrent les coudes. Ce sont dans les eaux chaudes et parfois imprévisibles de la Vaste-Mer qu'ils se démarquent principalement et sèment la terreur parmi les ennemis des descendants des Mérilons.

FORCE(S)

FAIBLESSE(S)

Spécialiste (Vaste-Mer)

Haine (Duché des crânes)

Équipements spéciaux : —





3E DIVISION DE L'ESCROIX



Escadre de Frégates

La 3e division de l'Escroix est la plus mobile de l'armada. Grâce à ses frégates spécifiquement conçues afin de profiter des vents de la Vaste-Mer, elle collabore fréquemment avec la Marine des Mérillons afin d'intercepter les contrebandiers osant braver les décrets royaux concernant la Lance d'Ardar et l'île de Marbelos.

FORCE(S)

Interception

FAIBLESSE(S)

Haine (Duché des crânes)

Équipements spéciaux : —





LES CAVALIERS AILÉS



Régiment de Cavalerie

Les lourds cavaliers Ferres montent des destriers bardés de fer, manient des lances de trois mètres et brandissent des sabres acérés. À l'arrière de leurs plastrons, ils ont pris l'habitude de greffer de larges bannières de tissus ou de plumages afin d'effaroucher les chevaux ennemis. On raconte que, lorsque les cavaliers chargent, la terre elle-même tremble de terreur.

FORCE(S)

FAIBLESSE(S)

Charge puissante

Faiblesse (Terrain accidenté)

Équipements spéciaux : Armures lourdes





LE RÉGIMENT DES PLAINES LIBRES



Régiment de Cavalerie

Créé à la suite d'une entente entre le clan des Vors et le Monarque lui-même, le Régiment des Plaines libres tient davantage de la horde de pillards que d'une légion structurée. Cependant, ces cavaliers compensent leur manque de coordination par une soif d'enrichissement démesurée et un désir perpétuel de prouver leur supériorité au reste du royaume.

FORCE(S)

Mercenaire

FAIBLESSE(S)

Pillard

Équipements spéciaux : —





1RE CHARGE DE L'ORDRE DE L'ORRINDHAS



Régiment de Cavalerie

La ire charge de l'Orrindhas fut personnellement menée par Salomond l'Avisé puis par Enosh d'Isicar lors de la Guerre de l'Avènement. Ces cavaliers représentent les idéaux originels du Protectorat de l'Orrindhas : Unité, fierté et stratégie. Malgré ce que son nom suggère, la ire charge n'attaque jamais l'ennemi sans d'abord jauger sa puissance.

FORCE(S)

Spécialiste (Plaines)

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Sarrenhor)

Équipements spéciaux : —





2E CHARGE DE L'ORDRE DE L'ORRINDHAS



Régiment de Tirailleurs

La 2e charge de l'Orrindhas est une cohorte d'archers montés servant au sein du prestigieux Ordre de l'Orrindhas fondé par Salomond l'Avisé. Habilitées à patrouiller dans les environs de Lys d'Or, plusieurs des lignées de chevaucheurs qui la composent sont toutefois tristement reconnues pour leurs nombreux pillages menés dans le palatinat de Laure avant la Guerre de l'Avènement.

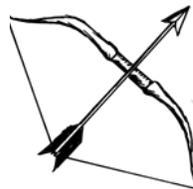
FORCE(S)

Spécialiste (Plaines)

FAIBLESSE(S)

Haine (Laure)

Équipements spéciaux : —





L'ÉCU VOLUND



Régiment de Cavalerie

Les chevaucheurs du clan Volund, contrairement à bien d'autres Sarrens, sont éduqués dès leur enfance dans les récits épiques des chevaliers errants. Pour eux, la guerre a une vocation romantique ; ce n'est ni pour les ducats ou les conquêtes qu'ils combattent, mais afin de léguer aux générations futures des contes et légendes élevant les coeurs et les âmes.

FORCE(S)

Zélote

FAIBLESSE(S)

Honorable à outrance

Équipements spéciaux : —





LES SOIGNEURS DE HAUT-GIVRE



Régiment de Tirailleurs

Le campus de l'Ordre médical d'Ébène situé à Haut-Givre accueille des centaines d'apprentis soigneurs désireux de faire leurs preuves auprès des seigneurs du royaume. Afin de gagner en prestige, ces aspirants à la médecine ont fondé un régiment spécifiquement voué aux soins des troupes en campagne. Vulnérables sur le champ de bataille, ces guérisseurs représentent néanmoins des alliés inestimables.

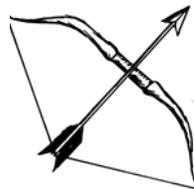
FORCE(S)

Guérisseur

FAIBLESSE(S)

Vulnérable

Équipements spéciaux : —





LA GARDE D'ARCAINCOURT



Régiment d'Infanterie

Sous les ordres des nobles paladins formés dans la région, la Garde d'Arcancourt est l'un des derniers héritages de la Compagnie du Heaume en Ébène. Ses guerriers aux armures étincelantes font rêver les enfants du royaume et viennent en aide aux pèlerins convergeant vers le Val-de-Ciel. Leur foi n'a d'égal que leur respect leurs vœux sacrés.

FORCE(S)

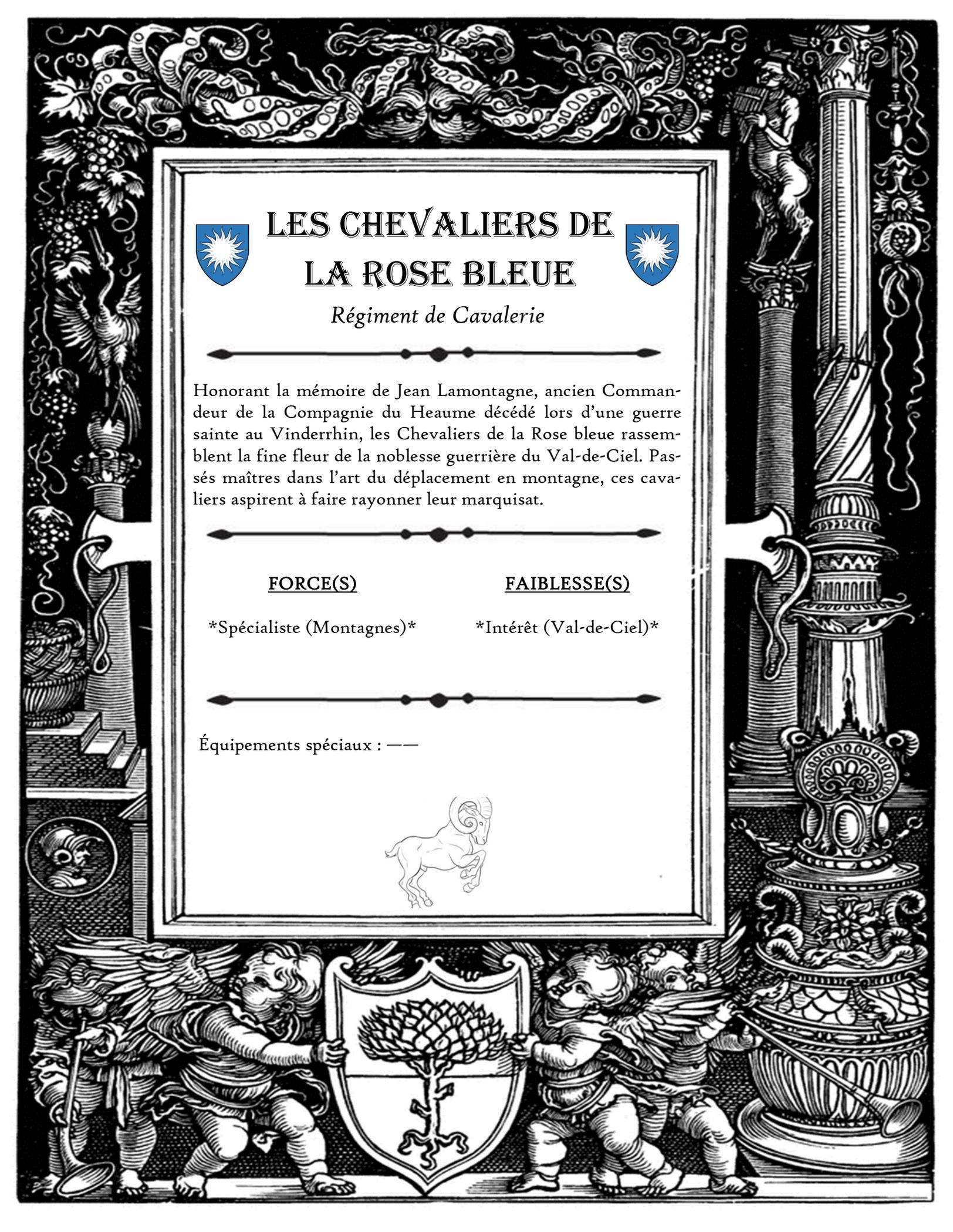
Zélote

FAIBLESSE(S)

Honorable à outrance

Équipements spéciaux : Étendard de la foi





LES CHEVALIERS DE
LA ROSE BLEUE

Régiment de Cavalerie

Honorant la mémoire de Jean Lamontagne, ancien Commandeur de la Compagnie du Heaume décédé lors d'une guerre sainte au Vinderrhin, les Chevaliers de la Rose bleue rassemblent la fine fleur de la noblesse guerrière du Val-de-Ciel. Passés maîtres dans l'art du déplacement en montagne, ces cavaliers aspirent à faire rayonner leur marquisat.

FORCE(S)

FAIBLESSE(S)

Spécialiste (Montagnes)

Intérêt (Val-de-Ciel)

Équipements spéciaux : —





LA CAVALERIE DES VAUX



Régiment de Cavalerie

La cavalerie des Vaux est l'un des seuls régiments monté d'Ébène combattant plus efficacement dans les montagnes que sur plaines. Les traditions martiales montagnardes développées depuis le début de l'ère royale en font une force rapide apte à se déployer en quelques jours d'un bout à l'autre de l'imposant Mur de Théodas.

FORCE(S)

Spécialiste (Montagnes)

FAIBLESSE(S)

Intérêt (Val-de-Ciel)

Équipements spéciaux : —





LES ARCHERS DES COLS



Régiment de Tirailleurs

Les archers des Cols sont, depuis la construction du Mur de Théodas, les sentinelles officielles des frontières méridionales du royaume. Ces tirailleurs savent utiliser les escarpement rocheux afin de faire pleuvoir des nuées de flèches sur leurs adversaires. Cependant, ce n'est qu'avec réticence qu'ils acceptent de quitter leur poste pour se lancer dans des guerres étrangères.

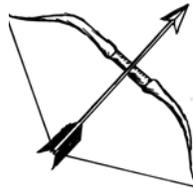
FORCE(S)

Spécialiste (Montagnes)

FAIBLESSE(S)

Intérêt (Val-de-Ciel)

Équipements spéciaux : —





LES SPADASSINS DE
FONDEBLEAU

Régiment d'Infanterie

Attirés à la protection de l'Assemblée des Vaux de la cité de Fondebleau, ces spadassins sont de toutes les batailles impliquant directement le Val-de-Ciel. Bien que lents et privés de montures, ces fantassins, une fois arrivés sur le champ de bataille, sont difficiles à mettre en déroute. Derrière leurs immenses pavois, rien ne semble pouvoir les atteindre.

FORCE(S)

Défenseur

FAIBLESSE(S)

Favoritisme (Val-de-Ciel)

Équipements spéciaux : —





LA CÉLÉSIENNE



Escadre de Frégates

La Célésienne est une escadre de frégates légères sillonnant les eaux de la Vaste-Mer entre Port-Céleste et l'île de Marbelos. Depuis des décennies, celle-ci détourne les pirates et contrebandiers de leurs trajets habituels afin de les jeter dans les griffes de la marine valécienne. Plusieurs de ces pirates ayant des origines salvameroises, les marins de la Célésienne leur voue une haine tenace.

FORCE(S)

Harcèlement

FAIBLESSE(S)

Haine (Salvamer)

Équipements spéciaux : —





LA COMPAGNIE DE L'IRIS



Régiment de Cavalerie

Les Compagnons d'Iris logent, lors de leurs rares vacances, au château de Fort-Sentinelle, dans les Terres des Roses. Convaincus d'accomplir l'oeuvre du Céleste en contrées païennes, ils accueillent et entraînent plusieurs des chapelains mortuaires du royaume. Leurs armures métalliques horribles et casques terrifiants sèment la panique dans les rangs ennemis.

FORCE(S)

FAIBLESSE(S)

Spécialiste (Terre des Roses)

Favoritisme (Terre des Roses)

Équipements spéciaux : Armures effrayantes





LE BATAILLON SACRÉ



Régiment d'Infanterie

—◆◆◆—

Voué à la protection des suzerains d'Ébène depuis des siècles, le Bataillon sacré est un exemple de discipline et d'ardeur au combat. Ses rangs de hallebardiers entraînés selon les anciennes traditions lauroises, une fois formés, peuvent résister à pratiquement toutes les charges, aussi violentes soient-elles ; Pour la Reine, ils sont prêts à sacrifier leur vie.

—◆◆◆—

FORCE(S)

Discipline

FAIBLESSE(S)

*Favoritisme (Monarchiste)

—◆◆◆—

Équipements spéciaux : Armures lourdes / Emblème royal





L'ESCADRE ROYALE



Escadre de Galions

Formée au lendemain de la Guerre de l'Avènement, l'Escadre royale mouille normalement dans la Baie d'Ambroise. Celle-ci est constituée d'imposants galions commandés à fort prix aux meilleurs constructeurs de Salvar et Felbourg-la-Cité. Hissant le pavillon royal au sommet des mats de ses bâtiments, l'Escadre royale est un point de ralliement lors des campagnes.

FORCE(S)

Discipline

FAIBLESSE(S)

*Favoritisme (Monarchiste)

Équipements spéciaux : Coques renforcées / Emblème royal

