



STATUTS ET PROFILS

Par HARENDAL

Si l'expérience est un acquis et se traduit par une amélioration définitive des capacités de base, il n'en est pas de même pour les statuts et les profils particuliers. Ceux ci peuvent évoluer en fonction de vos actions et de vos décisions ou, tout simplement suite à des conditions particulières. Un chevalier peut être déchu ; un paladin perdre ses pouvoirs, un mercenaire devenir légionnaire, une grande garde être rétrogradée...

Le statut est donc une condition particulière, non définitive, généralement lié à un contrat le plus souvent moral, et qui se traduit par des avantages ou des restrictions.

STATUTS ET PROFILS

POINT DE DETAIL

Réguliers : On appelle régulier tout homme levé dans un domaine (comme le vôtre) et qui fait parti de l'armée permanente de ce domaine. C'est l'ossature des forces armées d'une nation.

Irréguliers : Il s'agit d'une part des hommes levés pour servir d'appoint à l'armée régulière en cas de crise, tel que les paysans armés et la milice. D'autre part, ils regroupent également les combattants d'un domaine ayant une origine tribale différente, voire des us et coutumes propres (cosaques du Don de l'armée russe, irlandais de l'armée anglaise...). Si vous avez le soutien d'un clan Nain et qu'il vous envoie 200 combattants pour combattre contre un envahisseur, ne faisant pas parti de votre armée régulière, ils doivent donc être considérés comme des irréguliers.

STATUTS

Garde : Ce sont des soldats qui sont particulièrement bien traités (solde), équipés, nourris et entraînés afin « d'acheter » leur loyauté (jeune et moyenne garde impériale napoléonienne)

Grande garde : La garde des gardes, l'ultime rempart, plus généralement les gardes du corps d'un souverain. Bien mieux traités que tout autres combattants, ces derniers l'accompagnent partout et bénéficient d'une considération toute particulière (vieille garde napoléonienne, les immortels de la garde du Shah d'Iran...)

PROFILS PARTICULIERS

Mercenaires : Ce sont des soldats sans solde, motivés par l'appât du gain et recrutés pour une durée précise en dehors du domaine. Ils n'ont à l'origine aucune relation entre eux et n'ont en commun que l'équipement et le niveau. Les mercenaires ont l'avantage d'offrir des troupes déjà formées et éventuellement aguerries bien que leur tenue au combat soit aléatoire. Lors de la guerre de 30ans on recourut à l'usage des mercenaires provenant des principautés allemandes. On disait à leur sujet :

« Un mercenaire, c'est un paysan de moins arraché à sa terre. C'est un soldat de plus dans nos rangs. C'est un soldat de moins pour l'ennemi. Si quand bien même il venait à mourir, sa veuve ne sera pas de notre royaume ».

Franche compagnie : Ce sont des combattants loués par un état à un autre état, un organisme indépendant ou privé qui sont à l'origine liés par un contrat. Comme les mercenaires ils sont motivés par l'appât du gain et «loués » pour une durée précise souvent accompagnée de conditions particulières d'emploi (piquiers suisses de François I, gardes suisses de l'ancien régime, lansquenets allemands) Leur tenue au combat est variable. Toutefois, certaines compagnies ont acquis des réputations qui font trembler ceux qui doivent les combattre (les fossoyeurs des ténèbres, la phalange de fer...). Il n'est donc pas étonnant que leur prix soient prohibitif.

Légionnaires : Il s'agit de combattants recrutés hors d'un domaine ou venant d'un empire regroupant plusieurs provinces souveraines. Ils servent au titre de l'armée régulière avec une solde améliorée comme appât. L'esprit de corps fait leur cohésion (légion étrangère Française). On peut y associer les «légiora fidelis » de l'ordre de la lumière calquée sur le même principe. Les légions impériales de Thyatis sont également organisées de cette manière.

Chevaliers : Le chevalier est un combattant noble qui suit un code d'éthique. Cette noblesse est issue soit de sa naissance aristocratique ou gagnée en récompense de ses actions. Ils peuvent appartenir à une unité de la maison seigneuriale (chevalier de François I) voire un ordre militaire national (mousquetaires du roi) .

Il existe aussi la possibilité qu'ils fassent partis d'un ordre «privé » indépendant ou non chevaliers teutoniques).

Les chevaliers sont «appelés » et non recrutés à partir de la population noble d'un domaine. Il s'agit de plus des fils puînés des grandes maisons. Notez qu'il est possible d'élever des roturiers à ce statut, c'est ainsi la possibilité pour vous de récompenser vos meilleurs combattants.

Théoriquement, le chevalier est un guerrier de niveau 1 qui à acquis son expérience en tant qu'écuyer suivant les mêmes règles que les soldats. L'avantage de posséder un ordre de chevalerie est le bonus à l'appel annuel. Car il est évident qu'il permet de jouir d'une certaine renommée et d'avantages (Gîte chez les personnes nobles etc....) mais il vous faudra alors le créer.

Templiers : Le templier est un chevalier de la foi, un combattant qui appartient à un ordre religieux. Plus communément appelé moines soldats dont il est issu et comparable au corps des écuyers dans la chevalerie. Le templier n'est pas appelé ni levé ni recruté, il est «reconnu » lors d'une cérémonie annuelle par ses pairs (hospitaliers de St Jean d'Acre, Chevaliers du temple de Salomon...). Son statut est gagné en défendant par le verbe ou l'épée les préceptes de sa religion. Par conséquent, il peut être comparé à un chevalier quant au respect d'un code d'éthiques. Parfois certains d'entre eux, particulièrement dévots reçoivent des dons de leur divinité. Ils deviennent suivant leur religion des paladins (Loi), des paladins noirs(Mal), des antipals (Chaos), des hospitaliers (Bien). Attention, les templiers sont des combattants et non des prêtres. Ces derniers suivent un sacerdoce, c'est à dire qu'ils sont associés au «ministère » d'une déité, et leur donne autorité religieuse pour l'exécution des cérémonies rituelles. Le prêtre est intermédiaire entre une divinité et ses âmes servantes. Le templier en est le bras armé.

Les confréries de templiers sont, dans le principe, similaires aux ordres de chevalerie. Mais leur appartenance à une religion spécifique tends à les voir installées au sein des grands temples ou dans des forteresses monastiques basées sur les terres d'une théocratie.

Barbares Les barbares tels les guerriers du Nord sont des combattants endurcis par de rudes conditions de vie. Ce sont ces conditions particulières qui les amènent dès leur plus jeune âge aux maniements des armes afin de pouvoir survivre à une nature et une faune souvent hostile. Ce contexte est à l'origine de leurs sens aiguisés et des valeurs martiales qu'ils ont développées. Ils ne reconnaissent que l'autorité du fer, celle qu'un chef a acquis au long d'une vie de combats, soutenue par un charisme de farouche meneur d'homme. Aussi est ce toujours très délicat de les incorporer au sein d'un Ost.