

# Armée de WaterFall City

**Auteur** : Mathieu Hatt

**Email** : [mathhatt@yahoo.fr](mailto:mathhatt@yahoo.fr)

Note : Cette description utilise les points de règles de bataille décrits dans l'aide de jeu suivante :

<http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/aides/batailles.htm>

## Description générale

L'armée de WaterFall City est une armée professionnelle, bien équipée et bien entraînée, bien payée et dont les membres disposent d'un statut appréciable, la population les considérant avec respect. Il n'est pas nécessaire officiellement d'être de lignée noble pour devenir officier, mais évidemment cela simplifie grandement les choses. Toutefois les responsables veillent à ce que les postes clés soient occupés par des hommes dignes de confiance et compétents, les autres considérations d'ordre sociales venant en second. La défense de la ville repose donc sur une armée peu nombreuse, mais de grande qualité. En cas d'extrême urgence, et sur la décision du conseil, une mobilisation parmi les citoyens de la ville est possible, chaque citoyen de sexe masculin et en âge de combattre recevant une formation basique de soldat à sa majorité (environ 20 ans). La plupart du temps, le rôle de l'armée se borne à celui de police au sein de la cité, d'escorte des navires faisant l'aller retour entre le port et la ville, l'escorte des collecteurs de taxes ou de personnalités, la protection des villages alentours...

La discipline des soldats est élevée (entre +5 et +8) et chaque soldat est bien rémunéré, possède la citoyenneté et est motivé (moral entre +8 (galvanisé) dans le cas de la défense de la cité, et +2 (conscientieux) dans les autres tâches).

L'effectif de l'armée tourne autour de 2000 hommes, auxquels peuvent se rajouter 5000 citoyens mobilisés en cas d'urgence.

### **Roderick, le Haut conseiller aux affaires militaires.**

**Niveau** : 18

**Bonus tactics** : 110

**Bonus leadership** : 125

**Bonus situational awareness – combat** : 145

# Composition

## Chevalerie (noblesse)

**Rôle** : lors d'une bataille à l'extérieur de la ville, constitue une troupe de choc exceptionnellement efficace contre l'infanterie. Presque inutile dans le cadre de la défense de la cité (sauf en cas de sortie contre les assiégeants). Il s'agit de la noblesse de la ville possédant suffisamment d'argent pour entretenir chevaux et équipement nécessaire, écuyers etc. Possède une relative indépendance vis à vis du haut conseiller aux affaires militaires et la chaîne de commandement classique et peut décider de participer ou non à un conflit, à moins que le seigneur de la cité ne leur en donne l'ordre directement (et encore, cela dépend de l'influence et de l'autorité que possède ce dernier sur les nobles de la ville).

**Effectifs et hiérarchie** : une centaine. 1 régiment / compagnie sans officier, sauf si le seigneur ou le haut conseiller aux affaires militaire est accepté en tant que «leader». Aucune décomposition en compagnies.

**Quartiers** : 2<sup>e</sup> étage essentiellement

**Mobilisation** : rapide.

**Type** : Cavalerie lourde. Compte des paladins (lorak, Cay) et autres semi utilisateurs éventuels dans ses rangs.

**Discipline** : +2.

**Moral** : +6.

**Équipement** : supérieur (destriers de guerre, armures lourdes, boucliers, lances, épées, le tout de grande qualité)

**Niveau moyen** : 10 (entre 8 et 15)

**Bonus tactics officiers** : -

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : -

**Bonus situationnal awareness – combat** : entre 70 et 115

## La garde seigneuriale

**Rôle** : se limite à l'escorte et la protection du seigneur, de sa famille et des membres du Haut Conseil. Ne participe en général pas à une bataille ou à la défense de la ville, sauf en cas d'extrême nécessité (ou si le seigneur est menacé bien sûr). Ils sont également chargés de la protection et de la surveillance du Palais.

**Effectifs et hiérarchie** : une cinquantaine. 1 régiment décomposé en 2 compagnies de 25 hommes sous la direction d'un sous-officier. Officiellement le Haut Conseiller aux affaires militaire est l'officier responsable du régiment, mais dans la pratique c'est un de ses deux assistants qui assure le poste.

**Quartiers** : Le palais

**Mobilisation** : effective (pas de mobilisation nécessaire).

**Type** : infanterie lourde d'élite. 10% d'archers. Compte des armsmaster et warrior-mages dans ses rangs (ou autres professions semi utilisatrices orientées combat).

**Discipline** : +8.

**Moral** : entre +8 et +5.

**Équipement** : supérieur. Cottes de maille et boucliers, hallebardes et épées, le tout de grande qualité.

**Niveau moyen** : 10

**Bonus tactics officiers** : 80 (assistant) ou 110 (Haut conseiller)

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : 95 (assistant) ou 125 (Haut conseiller) / 105

**Bonus situationnal awareness – combat** : 100

## Les éclaireurs d'élite

**Rôle** : la surveillance de la région. Il s'agit d'une minorité de soldats très bien formés, dont la particularité est qu'ils montent à deux (un homme qui s'occupe de « conduire » la monture, et l'autre qui scrute et est armé d'un arc) sur des griffons apprivoisés. Ces bêtes sont depuis de nombreux siècles la fierté de la lignée seigneuriale. C'est un seigneur sur le trône en 5000 T.E. qui a réussi à capturer plusieurs de ces créatures, et s'est découvert une passion pour ses animaux extraordinaires. Il a voué sa vie à leur dressage et leur élevage. La cité possède une trentaine de ces griffons apprivoisés, qui sont traités avec un respect et une attention toute particulière. Ils sont tous installés dans la tour de garde de Kerimnar (voir la coupe de la ville ici : <http://clarn.celeonet.fr/wfc9.htm>) située à plusieurs centaines de mètres au dessus de la cité, sur le flanc de la montagne.

**Effectifs et hiérarchie** : environ 40. Une compagnie sous les ordres d'un sous-officier. Il y a en permanence 15 équipages en mission (30 hommes et 15 griffons), le reste est de garde / repos à la tour.

**Quartiers** : La tour de Kerimnar.

**Mobilisation** : effective.

**Type** : Eclaireurs légers et archers d'élite. Compte des rangers (lloura) dans ses rangs.

**Discipline** : +6.

**Moral** : entre +7 et +6.

**Equipement** : supérieur.

**Niveau moyen** : 8 (entre 7 et 9)

**Bonus tactics officiers** : -

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : - / 90

**Bonus situationnal awareness – combat** : entre 75 et 85

## Troupes d'élite

**Rôle** : divers (voir description générale) excepté la police au sein de la ville

**Effectifs et hiérarchie** : environ 400. 2 régiments composés chacun de 5 compagnies de 40 hommes

**Mobilisation** : effective.

**Type** : infanterie lourde. 25% d'archers. Compte des armsmasters et des warrior-mages dans ses rangs.

**Discipline** : +7.

**Moral** : entre +6 et +4.

**Equipement** : excellent.

**Niveau moyen** : 8

**Bonus tactics officiers** : 80

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : 85 / 80

**Bonus situationnal awareness – combat** : 80

## Troupes classiques

**Rôle** : divers (voir description générale) y compris la police au sein de la ville

**Effectifs et hiérarchie** : environ 1400. 7 régiments composés chacun de 5 compagnies de 40 hommes.

**Mobilisation** : effective à rapide (4 régiments en service et 3 régiments en repos mobilisables rapidement)

**Type** : troupes légères. 40% d'archers. 10% de cavalerie légère. Compte des armsmasters dans les rangs des officiers et sous-officiers.

**Discipline** : +5.

**Moral** : +6 et +4.

**Equipement** : bon.

**Niveau moyen** : 5 (entre 3 et 7)

**Bonus tactics officiers** : 80

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : 95 / 90

**Bonus situational awareness – combat** : entre 60 et 80

## Citoyens mobilisés

**Rôle** : lors d'une situation de crise, le conseil, sous l'autorité du seigneur et du haut conseil, peut décider de la mobilisation générale au sein de la cité. Environ 5000 hommes peuvent alors être rassemblés et équipés en un ou deux jours. Dans le cas d'une situation très urgente, environ 1000 hommes peuvent être prêts en quelques heures.

**Effectifs et hiérarchie** : entre 1000 et 5000 hommes organisés en bataillons de 500 hommes, par 10 compagnies de 50 hommes. Uniquement des layman / fighters. Les officiers et sous officiers proviennent par contre des troupes officielles.

**Mobilisation** : relativement lente.

**Type** : infanterie légère. 20% d'archers.

**Discipline** : +1.

**Moral** : généralement entre +8 et +6.

**Equipement** : moyen.

**Niveau moyen** : 5 (entre 3 et 7)

**Bonus tactics officiers** : 80

**Bonus leadership officiers / sous-officiers** : 95 / 90

**Bonus situational awareness – combat** : entre 30 et 65

## Un chevalier de la noblesse typique

**Age** : 80 (Appears 40) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m92. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : fidèle mais indiscipliné. **Home** : Maison noble.

### Stats

**Hits** : 115. **Melee** : 125/100 (Lance / longsword) **Missile** : -  
**AT(DB)** : 19/20(35/25) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

**Lvl** : 12. Profession : Fighter (Knight). **Skills** : doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : -.

**Equipment/Weapons** : Une armure lourde portant éventuellement le symbole de la cité (une chute d'eau claire) et sûrement les armoiries de sa maison, sous une large cape d'une couleur dépendant de sa maison, une épée longue (OB +15) de très bonne facture. Il a également un bouclier, une lance et chevauche un destrier de guerre. Voir les règles de combat à cheval ici :

<http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/aides/combatmont%E9.htm>

## Un officier typique

**Age** : 65 (Appears 35) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Attentif et zélé. **Home** : Appartements des officiers.

### Stats

**Hits** : 105. **Melee** : 110 (Longsword) **Missile** : 85 (Short bow)  
**AT(DB)** : 14(55) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

**Lvl** : 10. Profession : Armsmaster. **Skills** : doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

**Equipment/Weapons** : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une large cape rouge décorée d'or et un uniforme bleu, une épée longue (OB +10) de bonne facture. Il a également un bouclier.

## Un sous-officier typique

**Age** : 45 (Appears 30) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Professionnel. **Home** : Appartements des officiers.

### Stats

**Hits** : 90. **Melee** : 85 (Longsword) **Missile** : 75 (Short bow)  
**AT(DB)** : 13(55) **Sh** : (Y). **Gr** : N

**Lvl** : 7. Profession : Armsmaster. **Skills** : bon en combat, moyen en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : Les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

**Equipment/Weapons** : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), sous une cape rouge et un uniforme bleu, une épée longue en acier (OB +5). Il a également un bouclier.

## Un soldat typique (troupes classiques)

**Age** : 35 (Appears 25) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Professionnel. **True Attitude** : Idem. **Home** : Baraquement des soldats.

### Stats

**Hits** : 90. **Melee** : 90/75 (Spears/shortsword) **Missile** : 65 (Short bow)

**AT(DB)** : 13(60) **Sh** : (Y). **Gr** : N

**Lvl** : 5. Profession : fighter. **Skills** : doué en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : - .

**Equipment/Weapons** : Une chemise de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une simple cape rouge et un uniforme bleu, une épée courte en acier (OB +5) et une lance de bonne facture (OB+10). Il a également un bouclier et un casque.

## Un archer / éclaireur d'élite

**Age** : 45 (Appears 30) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Musclé. **Height** : 1m85. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Professionnel. **True Attitude** : Idem. **Home** : La tour de Kelimnar.

### Stats

**Hits** : 100. **Melee** : 70 (shortsword) **Missile** : 115 (Short bow ou long bow)

**AT(DB)** : 10(70) **Sh** : (N). **Gr** : Y

**Lvl** : 10. Profession : fighter. **Skills** : doué en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Bon en animales (riding – griffons : 100). Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : - .

**Equipment/Weapons** : Une armure de cuir rigide portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), une épée courte en acier (OB +5) et une arc de bonne facture (OB+10). Griffon apprivoisé comme monture.

## Un citoyen mobilisé typique

**Age** : 30 (Appears 22) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Moyen. **Height** : 1m80. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Motivé. **True Attitude** : Idem. **Home** : Cité.

### Stats

**Hits** : 65. **Melee** : 55/60 (Spears/shortsword) **Missile** : rien ou 45 (Short bow)

**AT(DB)** : 1/6(30) **Sh** : (Y). **Gr** : N

**Lvl** : 5. Profession : layman. **Skills** : moyen en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

**Spells** : - .

**Equipment/Weapons** : Une armure de cuir souple portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), une épée courte en acier et une lance simple. Il a également un bouclier et un casque.