




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > L'univers de Fading Suns > Le Trône Phénix > **Les Légions impériales : rempart des Mondes Connus**

## Les Légions impériales : rempart des Mondes Connus

mercredi 25 mars 2009, par [Kerk](#)

Les légions vous protègent. Serfs, conscrits ou hommes de métier, nous tiendrons sans relâche, pour notre gloire, pour un lopin de terre ou pour une poignée de Fénix.

 Comme toutes les armées des Mondes Connus, les Légions impériales restent majoritairement composées de paysans conscrits arrachés à leurs campagnes pour deux ou trois années, et dont l'équipement se composera essentiellement d'un fusil, voire d'un mousqueton (quand ce n'est pas d'une pique), d'une baïonnette et d'une armure de cuir - ensuite, à Dieu va... Mais grâce à ses coffres et au legs de la Régence, l'Empire est également capable d'aligner parmi les troupes les plus redoutables qui soient :

- **La Marine Impériale** : les trois flottes principales sont de véritables armadas toutes puissantes, modernes, soigneusement organisées, protégeant Byzantium Secundus, surveillant les Vao et barrant l'accès à Stigmat. Héritage de Vladimir, la Marine Impériale est le modèle idéal de toute flotte de guerre, que ce soit pour la noblesse, l'Église ou la Ligue Marchande, qui pourront lui envier ne serait-ce que sa discipline et ses officiers hors-pairs.

- **Les pilotes de chasse** : aussi rares que têtes brûlées (pour oser quitter un vaisseau spatial soigneusement protégé par des boucliers énergétiques et des plaques de céramétal à bord d'une fragile torpille volante...), ils forment une caste à part de la Marine spatiale, dont le credo pourrait être facilement « *vivre vite, mourir jeune* » tant leurs pertes sont effarantes. Cependant, leur efficacité stratégique est essentielle - David n'a t-il pas battu Goliath ?

- **Les Marines & Maraudeurs** : la construction d'un vaisseau est une opération incroyablement

longue et coûteuse, aussi les diverses factions des Mondes Connus ont résolu le problème de la manière la plus simple - il suffit de larguer des hommes dans l'espace, ces derniers se lanceront alors à l'assaut d'un vaisseau ennemi, transperçant sa coque et lui arrachant sa reddition. Les Marines sont de loin les plus mal lotis, fantassins avec une formation éclair de quelques jours dans le domaine du combat en apesanteur, faiblement équipés, s'élançant d'un vaisseau à l'autre à l'aide de grappins - une carrière excitante, certes, mais souvent brève. Quant aux Maraudeurs, ce sont de redoutables professionnels, équipés d'armures de combat, de propulseurs et d'armes dernier cri - le fléau de tout équipage, craints par les Vuldrok eux-mêmes.

- **L'Infanterie Mobile** : largués à bord de capsules individuelles depuis les plus hautes couches de l'atmosphère, ces soldats sont projetés (avec plus ou moins de discrétion) à l'arrière des lignes ennemies pour y semer la plus grande pagaille possible - du moins, s'ils survivent au voyage...

- **Les Cyber-Escadrons & Variants** : ces monstruosité mi-hommes mi-machines ou issues de manipulations génétiques, cauchemar de l'Église, forment le fer de lance des troupes d'élite des Mondes Connus. Peu nombreux, difformes, horriblement coûteux, difficiles à entretenir, ils n'en sont pas moins effrayants (de nombreux soldats paysans fuiront à leur seule évocation) et très efficaces sur les champs de bataille...

- **Les Rangers** : les yeux indispensables à chaque



armée en déplacement, capables de naviguer sur n'importe quel terrain, quelles que soient les conditions. Lorsque l'on dit qu'ils sont invisibles face à l'ennemi, ce n'est pas toujours au sens figuré : le

camouflage thermo-optique n'est que l'un des joyaux technologiques parmi tant d'autres mis à leur disposition, lorsqu'ils ne font pas tout simplement appel à des psychomanciens.