

Avant-propos

Version

Ceci est la version 0.1 du manuel, décrivant la version 1.1.31785 du jeu.
La dernière version du manuel peut être trouvée sur ArchangelCastle :
<http://www.archangelcastle.com/h6/manual>.

Auteurs

Morroch StrongHammer

Crédits

- Nelgirth et les membres du forum ArchangelCastle pour leur aide dans la traduction française
- spamm, alexrom66, Pavlov, Magic_Art, auteurs originaux
- Laboule, Visel, mamaich et les membres de Heroes Community of AG.ru
- Black Hole Entertainment

Retours

Certaines informations de ce manuel peuvent être désuètes.
Si vous rencontrez des erreurs ou que vous avez des suggestions pour améliorer ce manuel, n'hésitez pas à nous contacter ou à contacter l'équipe AG.ru sur ces forums :

- <http://www.archangelcastle.com/acforum> (Français)
- <http://forums.ubi.com> (Anglais)
- <http://forums.ag.ru> (Russe)

Notes de traduction

Ce manuel en version française est inspiré du manuel réalisé par la communauté du site russe « Heroes Corner ». Vous pouvez retrouver le manuel original sur <http://heroes.ag.ru/h6/manual>.
L'équipe de traduction a pu prendre quelques libertés quant à la rédaction de la traduction ou sa mise en page. Il est donc possible que des différences apparaissent par rapport à la version originale, le contenu technique est quant à lui identique.

Copyright

© 2011 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Might & Magic, Heroes, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment.

Ce manuel est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 non transcrit (CC BY-NC-ND 3.0).

Vous êtes libres de le copier, le distribuer et le transmettre tant que vous citez ses auteurs (en particulier, vous devez citer les auteurs originaux et le lien vers le site web <http://heroes.ag.ru/h6/manual>, ainsi que le lien vers le site contenant la traduction française <http://www.archangelcastle.com/h6/manual>). Aucune utilisation commerciale n'est autorisée. Aucune modification n'est autorisée à moins d'une autorisation de la part des auteurs originaux.

Certains éléments utilisés pour la création de ce manuel (en particulier les textes, images et autres supports) ont été obtenus à partir du jeu, du site <http://www.mmh6.com> et d'autres sources sans violation des termes d'utilisation. Ces éléments demeurent la propriétés exclusive d'Ubisoft Entertainment et/ou de leurs propriétaires respectifs.

Légende

Gris : bug du jeu / information non vérifiée / information non disponible

Caractéristiques		Type de Dommages		Mouvements	
	Dommages		Air		Vol
	Défense Physique (%)		Eau		Téléportation
	Défense Magique (%)		Feu		Marche
	Points de Vie		Terre		
	Initiative		Lumière		
	Mouvement		Ténèbres	Ressources	

	Chance		Primordial		Bois
	Moral				Mineral
	Portée maximale				Or
	Portée réduite (50%)				Cristal

Paramètres des capacités	
X/Y/Z	Dépend du niveau de réputation du héros
+ num	L'efficacité dépend du nombre de créatures
+ stats	L'efficacité dépend des caractéristiques de puissance et défense (physiques ou magiques)
+ level	L'efficacité dépend du niveau du héros

+ power	L'efficacité dépend des points de vie totaux du groupe de créatures
+ power2	L'efficacité dépend seulement de la défense (physique ou magique)

Table des matières

Le Monde d'Ashan

Carte d'Ashan

Histoire

Les évènements de Might & Magic Heroes VI se déroulent en 564 ASD* (soit environ 400 ans avant ceux de Might & Magic Heroes V), pendant la seconde Éclipse de la Lune Sanglante et l'ascension de Kha-Beleth, le Souverain Démon.

Un légendaire général archange, tué au cours de la Guerre des Anciens, a été ressuscité. Profitant des préparatifs pour contrer l'invasion imminente des Démons, il complotte pour retrouver ses pouvoirs et prendre le contrôle d'Ashan en éradiquant ses anciens ennemis. Mais son plan sous-estime un détail essentiel : la ténacité des hommes et femmes du Griffon...

Heroes VI se penche donc sur l'extraordinaire destinée de la dynastie du Griffon, à une époque où ils ne sont que des Ducs du Saint Empire et ne siègent pas encore sur le trône impérial (comme dans Heroes V et Clash of Heroes). Le Duché du Griffon se situe à l'Est de l'Empire, dans une région qui correspondrait aux pays slaves dans notre monde réel.

Aux origines de la dynastie, le Duc Pavel Griffon* était un serviteur zélé de la Lumière et un lieutenant loyal de l'Empereur du Faucon. Il périt en défendant son Duché contre les attaques d'un Démon invoqué par la rancune insensée d'un ennemi désespéré. La résistance héroïque de Pavel lui permit néanmoins de sauver la vie de son fils, Slava, qui n'était qu'un enfant au moment du drame.

Sveltana, la sœur de Pavel, qui avait quitté sa région natale pour devenir une puissante Nécromancienne dans les Sept Cités, fut rappelée pour tenir le rôle de Régente auprès de Slava et pour l'éduquer dans la tradition des Griffons.

Quinze années et une guerre se sont écoulées depuis. Le Duc Slava Griffon est maintenant le père de cinq enfants pleins de promesses. C'est leurs pas que le joueur guidera dans la campagne de Heroes VI, les amenant à diriger les différentes factions au combat.

Pavel	Slava	Sveltana

--	--	--

Personnages principaux

Anastasya

« Même si je ne m'en sors plutôt bien en tant que Non-Morte, n'allez pas croire que j'apprécie ça. » Anastasya est la plus jeune fille du Duc Slava et de la duchesse Cate du Griffon, et la sœur jumelle de Kiril, avec lequel elle garde un lien fort, malgré de longues années de séparation (ils ont étudié sous l'égide de tuteurs différents, selon les ordres de l'empereur).

Charmante, joyeuse, confiante... voilà tout ce qu'elle aurait pu être s'il n'y avait eu cet instant maudit : l'assassinat de son père de ses propres mains.

En dépit de l'intervention de son mentor, le légendaire Archange Uriel, qui clamait que ce crime n'était pas le fait de sa volonté, elle est remise à la Sainte Inquisition, et sommairement exécutée par son frère Anton.

Elle ne se rend compte de tous ces événements qu'une fois ramenée en tant que Mort-Vivante par sa grand-tante Sveltana, une adepte des arts mystérieux de la Nécromancie.

Choquée et incrédule, son déni se transforme rapidement en résignation, puis en une volonté froide et implacable de découvrir qui l'a manipulée, et comment.

Anton

“Allez en paix, père. Le Duché est entre de bonnes mains. Que la Lumière d'Elrath brûle le cœur de vos assassins”

Premier fils légitime du Duc Slava et de la Duchesse Cate du Griffon, Anton a reçu durant son enfance tous les privilèges – et les sacrifices – qu'impliquent sa situation.

Instruit en religion, politique, commandement et combat, Anton a grandi comme un enfant calme et sage, ayant une unique destinée : hériter un jour du Duché du Griffon et devenir Duc à son tour.

A part quelques histoires à propos de voix mystérieuses, qui finirent par se taire grâce à l'aide du conseiller de son père Jorgen, Anton était satisfait de son état jusqu'à ce que de basses manœuvres politiques forcent sa sœur Irina à épouser le Duc Gerhart, du Duché du Loup.

Amer, mais incapable de soutenir son père dans sa dévotion à l'empereur, Anton ne reprend le contrôle de son destin que lorsque son père Slava est assassiné des mains de son autre sœur Anastasya.

Entendant à nouveau de mystérieuses voix, blâmant les Sans-Visage, et sachant qu'il ne réglerait plus jamais son différent avec son père, le jeune Duc est désormais un Griffon plein de colère en quête de vengeance.

Irina

“Je refuse, et vous ne pourrez pas me contraindre. JE décide...”

Enfant déjà, Irina passait son temps aux côtés de son demi-frère rebelle et turbulent, Sandor, et préférait l'entraînement à l'épée aux leçons de bonnes manières. Ils furent formés ensemble par l'Orc Kraal, le Maître d'Armes du Duc Slava, et ils ne manquaient jamais une bonne occasion de semer une joyeuse pagaille au château.

Promise au lubrique Duc Gerhart du Duché du Loup, Irina fut violentée le soir de ses noces.

Réagissant plus en guerrière qu'en jeune fille, elle infligea une sévère blessure au Duc, et ce dernier la fit enfermer dans ses donjons. Sa fierté l'aurait poussée à se laisser mourir là, si Sandor n'était pas venu la secourir.

Ils s'enfuirent ensuite tous deux vers le sud, en direction des îles de la Mer de Jade, où Irina se

trouva à nouveau mêlée à des conflits politiques. Mais cette fois, elle saisit l'occasion qui lui était offerte pour assembler sa propre armée et retourner vers le nord, vers Gerhart... et vers sa vengeance...

Kiril

“Je n'ai pas vendu mon âme... Quelqu'un l'a vendue pour moi. Et peu m'importe si c'était pour sauver le monde : je la récupérerai.”

Plus jeune fils du Duc Slave et de la Duchesse Cate du Griffon, Kiril est né le même jour que sa sœur Anastasya. Comme la plupart des jumeaux, ils sont très liés et malgré de longues années de séparation, Kiril se sent encore très proche de sa sœur.

Kiril est un jeune homme vif d'esprit, à l'humour sec et sombre, et qui apprécie le sens de l'absurde. Son éloignement par rapport à sa sœur est vite compensé par ses études sous le regard de la légendaire Archange Sarah, qu'il respecte et adore, et qui l'adore en retour.

Kiril, assiste impuissant au meurtre de son père, Slava, le Duc du Griffon, et à l'exécution sommaire de son meurtrier présumé, sa sœur jumelle Anastasya. Submergé par la colère, il accepte d'accompagner l'Ange Sarah dans une périlleuse mission au cœur de Sheogh, le monde-prison des Démons. Il s'est juré de découvrir les forces mystérieuses qui sont responsables de la mort de son père et de sa sœur.

Sandor

“Vous trouverez peut-être ma proposition plus intéressante avec une épée sous le cou.”

Né bâtard et élevé comme tel, Sandor est l'enfant illégitime du Duc Slava du Griffon et de son premier amour, la superbe Dame Elisabeth.

Bien qu'il soit trop fier pour le montrer, le sentiment qui guide sa vie est le profond sentiment d'être rejeté.

Bien qu'ayant hérité du sens de la justice et de la loyauté de son père, ainsi que de la bravoure de sa mère, il n'a jamais réellement trouvé sa place dans le duché du Griffon. Fardeau politique depuis sa naissance, il devient vite une source de problème.

Il trouve un exutoire à sa frustration et à sa colère aux côtés du maître d'armes de son père, l'Orc Kraal, et auprès de sa demi-sœur Irina, en laquelle il voit son âme-sœur.

Lorsqu'Irina est mariée au Duc du Loup, Sandor, furieux de la complicité de son père dans cette union, décide de quitter le Saint Empire pour forger son propre destin dans les terres natales de Kraal, par delà l'Océan de Jade. Mais auparavant, il doit rendre une dernière visite à sa sœur.

Factions

Havre

“Nés dans la Lumière sacrée d'Elrath, nous avons juré de la répandre sur tout Ashan.”

- Autres noms : Les chevaliers de la Lumière
- Couleurs : Bleu azur, blanc et or
- Pays / Royaume : Le Saint Empire
- Capitale : Fond Faucon

Description Générale

En bref

Les nations humaines, autrefois divisées en des dizaines de royaumes et clans sauvages

s'allièrent aux Anges, les enfants d'Elrath. Ce pacte signa la naissance du Saint Empire. Depuis que prophétie fut faite d'une imminente invasion des Démons, les nobles de l'Empire s'enflamment. Ils comptent profiter de cette opportunité pour démontrer leur supériorité sur les factions adverses, pour la première fois dans l'Histoire, en resplendissant de courage et de magnificence lors des batailles à venir. Il est grand temps pour l'Empire de prendre sa place de légitime défenseur d'Ashan.

Histoire

Le Havre était à l'origine un ensemble de clans en conflit perpétuel. Ronan le Grand, Roi du Faucon, les a unis par en combinant une stratégie militaire éblouissante, un brillant sens de la négociation et un habile mariage politique. Une fois que les terres furent sous son égide, il déclara la fondation du Saint Empire du Faucon, et se proclama Empereur, à passation héréditaire. A cette époque, les Anges étaient dans une situation assez difficile : leur nombre déclinait d'année en année, à cause de leurs courageux, mais souvent mortels exploits contre les démons, et de leur faible taux de reproduction. Ils faisaient face à la fin de leur race, et par conséquent à la fin du culte de leur Dieu-Dragon, Elrath.

C'est ainsi qu'ils se mirent en quête de nations à convertir, et leur regard se tourna vers les humains et le tout jeune Saint Empire du Faucon, perdu dans les troubles religieux qui avaient succédés aux guerres de Feu et à l'ascension de Sar-Elam au rang de Dragon. Les Anges approchèrent le jeune Brian, arrière petit-fils de Ronan du Faucon, et l'aidèrent à convertir son fragile Empire en une grande et forte nation, dédiée au culte d'Elrath.

Lors de la première éclipse, les démons sont revenus sur Ashan. Les Magiciens ont alors créé les Orcs pour les arrêter. A la fin de l'invasion, les problèmes concernant les démons ont été oubliés. La population orc, agitée, répartie dans des régions désertiques et utilisées comme chair à canon, se rebella de concert contre ses créateurs des Sept Cités. Ils s'autoproclamèrent peuple libéré des Dragons, ne souffrant ni Dieu ni Maître. Ce blasphème ne pouvait rester impuni et les représailles de l'empire durent rapides.

Ainsi commencèrent les Croisades Orcs. Les armées impériales écrasèrent les campements et repoussèrent implacablement les Orcs. Les survivants, brisés, ne purent que fuir jusqu'aux confins les moins hospitaliers du monde connu. Une armée gigantesque fut assemblée pour poursuivre les Orcs dans les îles et les anéantir, mais une terrible tempête surgit et la flotte fit naufrage.

L'empereur interpréta ceci comme un signe des Dragons. Ils en avaient fait assez avec les Orcs, les Croisades étaient terminées.

Une paix plus ou moins stable s'est installée pour environ 250 ans, jusqu'à ce que la lignée du Faucon soit décimée par un assassin démon. Il n'y eut que deux survivants : Deirdre et son fils, alors nourisson. Une guerre civile sanglante éclata à travers la nation, et toutes les maisons cherchèrent à s'emparer du trône du Faucon. C'est finalement la maison du Griffon qui emporta la victoire mais en paya le prix. L'Empereur Pavel I fut couronné, et la nation fut rebaptisée Saint Empire du Griffon. La paix fut ainsi imposée à tous, et un œil méfiant fut conservé sur la maison du Faucon.

La dynastie du Griffon régna sans partage pendant deux siècles, jusqu'à la cinquième éclipse et la guerre de la Reine Isabel. La mort du dernier héritier du Griffon laissa le trône vacant, et la jeune Duchesse Freyda de la licorne fut couronnée Impératrice.

Les événements de Heroes VI se déroulent durant le règne du Faucon, environ une centaine d'années après la fin des Croisades Orcs.

Localisation géographique

Depuis sa création, l'Empire a été divisé en sept régions. La capitale impériale est au centre, entourée de six duchés, chacun ayant son propre caractère.

La majeure partie de l'empire est constituée de riches terres agricoles et de collines. Plusieurs larges rivières serpentent sur le territoire, irriguant abondamment les terres. Au Nord s'élève une

jeune chaîne de montagne, au Sud-Ouest se trouve une plus ancienne et plus basse.

Organisation sociale

Le Saint Empire est une théocratie féodale. L'Empereur a théoriquement un pouvoir absolu, mais sa cour est en réalité divisée en six duchés, une douzaine de baronies, au moins neuf états indépendants, et d'autres encore, si bien que l'emploi du temps de l'Empereur est très occupé à gérer les disputes entre ses nobles. Fréquemment, au moins une de ces régions entre dans une sorte de révolte, même si celles-ci sont rarement sérieuses ou sanguinaires. L'Eglise d'Elrath détient une forte influence politique, et même le plus petit village possède une église en son centre. Les prêtres sont autorisés à se marier, mais ne sont pas encouragés à le faire.

Les Anges n'ont pas de rôle officiel dans l'Empire, excepté en temps de crise où ils peuvent recevoir temporairement une mission. La plupart du temps, ils agissent en tant que conseiller et sont assortis d'un grade honorable. Les chevaliers sont issus de la noblesse et de la haute bourgeoisie. L'élévation des classes moyennes a surtout pris place dans les cités, et de nombreux riches marchands cherchent à lier leur famille aux maisons nobles, en particulier par le mariage. Les paysans ne se mêlent généralement pas des affaires politiques. Ils ne cherchent qu'à assurer leur vie quotidienne, ce qui convient à tout le monde.

Description physique

Humains

Les Humains du Saint Empire ont des apparences très variées, dépendant de leur région d'origine. Les nordiques sont généralement grands, à la peau blanche et aux cheveux clairs. Dans le Sud, la peau et les cheveux se foncent, les hommes comme les femmes portent de longues chevelures. La mode impériale est très modeste, les nobles comme les roturiers portent des tenues qui couvrent la majorité du corps. La tenue standard est composée d'une tunique, un justaucorps de cuir, des bas et des bottes. Les femmes portent souvent des robes à manches longues et encolure haute.

Anges

Physiquement imposants et rayonnants de perfection, les Anges sont plus grands et bien plus beaux que les humains, et projettent une aura de pouvoir et de confiance.

Ils portent une voire plusieurs paires d'ailes larges et robustes dans le dos. Leur peau peut être de n'importe quelle teinte, mais elle resplendit toujours d'un halo doré. Leurs yeux dorés reflètent la Lumière de leur Dieu-Dragon, Elrath. Ils mesurent en général entre 1,8 et 2,5 mètres de haut, leurs armes et leurs armures sont taillées sur mesure.

Compétence raciale

Depuis la création des Dieux-Dragons, les Anges se sont accordés à l'image et aux idéaux d'Elrath, le Dragon de Lumière, devenant ses fidèles serviteurs. En retour de leur fidélité inconditionnelle, ils obtiennent sa bénédiction, une affinité naturelle pour la magie de Lumière et ses idéaux de Vérité, Justice et Perfection.

Les Anges ont également une aura qui couvre leur visage et les modifie légèrement, afin de les faire ressembler à ceux qui les écoutent. Ainsi une Elfe aura l'impression de lui voir un penchant elfique, et un Orc lui verra des traits orcs, etc.

Dans tous les cas, les Anges paraissent toujours beaux à leur auditoire, correspondant toujours à leurs canons esthétiques et paraissant éternellement jeunes.

Diplomatie

Relations avec les autres factions

Alliés historiques

L'Académie (Magiciens), la Sylve (Elfes) et la Forteresse (Nains) se sont tous alliés à l'Empire dans le passé pour contrer les invasions démoniques.

Ennemis historiques

L'Inferno (Démons), Némésis de l'empire depuis sa création, la Nécropole (Morts-Vivants), dont le culte a été purgé par l'Eglise de la Lumière, le Bastion (Orcs), qui étaient à l'origine des esclaves dans l'Empire puis se sont rebellés et le Donjon (Elfes Noirs), qui bien que n'étant pas des ennemis politiques, mais qualifiés comme tels par l'Eglise de la Lumière de par leur vénération pour Malassa, le Dragon des Ténèbres.

Opinions

- Académie : Les magiciens sont des alliés courtois et de nobles partenaires commerciaux, même s'ils manquent de manière. Ils prendront sûrement conscience de leurs erreurs en temps voulu.
- Donjon : Dégoûtants. Qui sait quels rites sombres ils perpétuent dans leurs sombres antres, ou quel sombre dessein ils poursuivent.
- Forteresse : En leur temps, ils ont joué leur rôle contre les Démons, quelquefois ils étaient absents. Viendra le temps où ils devront faire un choix clair.
- Inferno : Notre ennemi juré, notre ennemi mortel. Que soient maudits ceux qui ont traité avec les Démons et ceux qui ne s'opposent pas à eux.
- Necropolis : Si la moitié de ce qu'on entend à leur sujet est vrai, ils n'ont pas leur place dans ce monde. Leurs morts consacrés devraient rester en terre.
- Bastion : Le Bastion ? Un lieu de faiblesse, où se réfugient ceux qui ont fui devant les bons. Lorsque l'heure viendra, nous finirons le travail commencé il y a quelques siècles.
- Sylve : Les Elfes sont de bons alliés, mais un cœur sauvage bat au plus sombre de la forêt
- Sanctuaire : Des méthodes peu naturelles pour un peuple peu naturel. Ils se cachent dans les profondeurs des eaux par crainte de la Lumière. Ils sont polis et maniérés, mais qui sait ce que cela peut cacher comme folie.

Conflits internes

Le Saint Empire du Faucon a connu de nombreuses dissensions à travers ses six duchés et ses baronnies depuis la conversion du culte d'Ylath, Dieu-Dragon de l'Air, à Elrath, Dieu-Dragon de la Lumière.

Bien que les disputes religieuses ne soient pas les raisons les plus communes aux guerres intestines, elles sont reconnues pour avoir été les plus sanglantes. Les rivalités politiques et les faveurs de l'Empereur ont dressé une scène où se mêlent embargos commerciaux et mariages arrangés. Les Empereurs ont su utiliser les tensions internes entre les duchés pour étendre leur domination par delà les siècles.

On peut facilement imaginer qu'en l'absence d'un ennemi commun l'Empire se serait effondré et serait retourné à l'état d'une ensemble non structuré de clans indépendants constamment en conflit, plutôt que de se battre pour une cause commune. Il est d'ailleurs remarquable que l'histoire de l'Empire soit tant entaché du sang de nombreux conflits contre les démons, les elfes, les orcs, les nécromanciens et les nombreuses escarmouches lancées sur les frontières par les Cités Libres.

L'état semi-permanent de loi martiale a permis à l'inquisition de conserver la mobilisation des forces de l'Empire pendant des décennies.

Culture

Philosophie

« La Loi et l'Ordre », plutôt que « la Bonté et la Pitié »

Guidés par les Anges, élus d'Elrath, le Havre croit à la nature imparfaite de l'être, qui doit être purifiée par la Lumière d'Elrath. Leur objectif est de mener une vie leur accordant le pardon d'Elrath, de façonner le monde à son image et de répandre sa lumière sacrée.

Religion

Le Havre vénère Elrath, le Dragon de la Lumière, et ses premiers serviteurs, les Anges. Les Anges étant presque éteints, le Saint Empire est la principale source de culte pour le Dragon de la Lumière.

Magie

Le Saint Empire est principalement composé d'humains qui ont changé leur allégeance à Ylath pour une allégeance à Elrath. Avec le support des quelques Anges encore existants, ils prient Elrath en échange de bénédictions et de miracles.

Dans ce système de croyance, les pouvoirs sont proportionnels à la foi. Les Anges sont différents, étant une race ancienne directement liée à Elrath, ils ont une affinité innée à la Magie de la Lumière.

Architecture

L'Architecture impériale est lourde et richement décorée dans le pur style gothique et flamboyant. Chaque portion est couverte d'ornements, de sculptures, de statues et de frises.

La pierre est le principal matériau de construction, particulièrement dans les cités et pour les demeures des nobles. Les Cités du Havre sont entourées de hautes et larges murailles crénelées, dotées d'au moins une tour de garde et d'engins de siège.

Les jardins décoratifs sont ordonnés, placés en rangs réguliers et arrangés de façon géométrique et symétrique. Les bâtiments plus petits, auberges et fermes, sont généralement faits en bois et la plupart des maisons ont des toits de chaume. La ferme moyenne dispose d'un corps principal et de deux bâtiments annexes : un pour le bétail et le second pour les stocks fourragers et semences.

Le paysage est découpé et bocagé, et comporte plusieurs sites de pierres dressées. Le vaste territoire impérial est quadrillé par des kilomètres de routes pavées s'étendant depuis la capitale.

Symboles

- La Croix Solaire

Symbole de la foi d'Elrath, la Croix Solaire rappelle à son porteur que le Dragon de Lumière voit tout, dans toutes les directions, et qu'il n'existe aucun endroit où l'on peut se cacher de la Lumière de la Vérité.

- La Face d'Elrath

La Face d'Elrath est portée pour montrer aux alliés comme aux ennemis que le porteur ne craint pas de regarder la Vérité en face. Ce visage n'est pas réellement celui d'Elrath, le Dieu-Dragon de la Lumière, mais celui d'un dévot symbolique, ange ou humain, qui a bravé la fournaise incandescente et l'aura de la divinité et en est ressorti transformé en un enfant de Lumière, courageux et sans peur.

- Les Ailes d'Ange

Le symbole ultime de l'ascension et de la purification, les Ailes d'Ange, ou Ailes d'Elrath, marquent la volonté du porteur d'atteindre les qualités spirituelles du Dragon de Lumière.

Ce symbole réfère aux Anges, qui sont considérés par les Humains du Saint Empire comme la plus haute forme de réincarnation possible, mais les Empereurs du Faucon et du Griffon les ont également clamés comme les ailes de leurs blasons respectifs.

Stratégie

« Tenez vos positions »

Stratégie générale

Les troupes du Havre sont des puissantes troupes défensives, et sont connues pour amener leurs ennemis à se battre sur le terrain de leur choix. Les généraux du Havre cherchent la victoire sur le long terme en résistant aux dommages adverses et en soignant leurs blessures. Ils combinent l'affaiblissement, et l'absorption des techniques adverses pour se soigner et riposter à leurs assauts. Leurs armées s'articulent autour de leur cavalerie, leurs troupes de choc, soutenues par une infanterie lourde (les sentinelles, réputées pour leur discipline et leur coordination militaire), et une archerie précise (les arbalétriers, craints à juste titre).

Chaque noble est responsable de l'entraînement de sa milice locale, et chaque troupe est sous le commandement du noble qui l'a équipée et soulevée. L'armée entière est sous le commandement d'un noble désigné par l'Empereur. En théorie, chacun a ses chances d'accéder à un tel poste. En pratique, très peu obtiennent le commandement de l'armée, l'Empereur ne confiant pas facilement un tel pouvoir à n'importe qui.

L'Empereur dirige lui-même la Garde Impériale, une troupe d'élite suréquipée sélectionnée parmi les meilleurs guerriers de l'Empire. Tous les membres de cette Garde prêtent serment devant l'Empereur lui-même, et aucune force de l'Empire ne peut rivaliser avec leur puissance.

Héros emblématique

Paladin

Alliés emblématiques

Griffons

Loups

Gloires Radieuses

Inferno

“Nous réduirons le monde en cendres et nous danserons sur ses ruines.”

- Autres noms : Les démons, les Seigneurs du Chaos
- Couleurs : Noir et rouge
- Pays / Royaume : Sheogh, la Prison de Feu
- Capitale : Ur-Hekal, Portail du Coeur des Flammes.

Description Générale

En bref

Les démons sont l'incarnation du chaos. Ils croient en la toute puissance de la liberté individuelle, et ne ressentent pas le besoin de justifier leurs actions. Ils tuent lorsqu'ils le peuvent, et lorsqu'ils le veulent.

C'est pourquoi ils sont considérés comme mauvais et dangereux, et la plupart des factions préfère les voir enfermés dans le royaume-prison de Sheogh, que Sar-Elam a bâti pour eux.

Cependant, il existe des individualités dans tous les royaumes qui se laissent séduire par le concept de liberté absolue, et rejoignent les rangs des démons.

Histoire

Les Démons furent créés par Urgash, le Dragon du Chaos, pour affronter et submerger les enfants des Dragons Elémentaires. Pendant des siècles, ils ont été enfermés Sheogh, un monde-prison mystique créé au cœur d'Ashan par le sacrifice du prophète Sar-Elam.

Les Démons ont évolué pour s'adapter à la température, mais leur incapacité à quitter cette prison leur est devenue intolérable. Toutefois, une faille dans le rituel affaiblit la prison à chaque éclipse totale de lune, autorisant les Démons à jouir d'une liberté momentanée, qu'ils utilisent généralement pour se déverser sur Ashan et la ravager.

La hiérarchie infernale est complexe, mais sa structure est simple : le plus fort impose sa volonté aux plus faibles, et chacun fléchit sous le pouvoir d'un des six Seigneurs Démons.

Un nouveau leader, Kha-Beleth, a commencé à prêcher pour une nouvelle organisation démoniaque. Il parle d'un monde où tous les démons sont créés égaux et ont droit de vivre au dedans comme au dehors de Sheogh. Il amasse des disciples, et entend utiliser la prochaine éclipse pour gagner un droit de passage en Ashan et exposer, si ce n'est imposer, le droit de son peuple en tant qu'égal aux autres enfants des Dieux-Dragons.

Organisation Sociale

Les démons sont organisés en monarchie absolue. Ce que disent les six démons majeurs fait force de loi. Le moindre désagrément ou la plus petite désobéissance sont sévèrement punis. Les vassaux sont organisés en une hiérarchie stricte basée sur la puissance, le plus fort imposant sa volonté aux plus faibles.

Les démons les plus forts s'autoproclament généralement Seigneurs et réclament le contrôle d'une partie des enfers. Dans leurs cours, les puissants conservent et protègent leur place et leurs cités.

Culture

Philosophie

"Force fait Loi"

La capacité de commettre une acte est suffisante à le justifier. Conquérir, piller, violer -ou pas -, s'adonner aux plaisirs égoïstes et convertir les fous qui ne comprennent pas le vrai sens du mot Liberté. Le fort se doit de prendre le pouvoir et d'écraser le faible.

Religion

Les Démones vénèrent leur créateur Urgash, le Dragon primordial du Chaos.

Magie

La magie des démons vient du fin fond du Chaos et est destructive par nature. De plus, les démons montrent des capacités surprenantes dans l'utilisation de toutes sortes de magies aux effets négatifs (dégâts directs, dégâts sur la durée, malédictions ...).

La plupart de leurs sortilèges sont des versions corrompues de sorts élémentaires 'réguliers'.

Architecture

L'architecture démoniaque est entièrement bâtie par les esclaves et façonnée par la magie du Chaos. Formée pour intimider, elle est souvent massive et crochue. Il n'existe pas d'élément primaire de construction chez les démons, ils utilisent un mélange de basalte, de lave, et une sorte de limon organique comme matériaux de base. Le résultat en est toujours étrange et dérangeant.

Symboles

- Ouroboros : Le Serpent Infernal qui mange sa propre queue
- L'Hexagramme Unicursal : L'étoile à six branches tracée avec une unique ligne continue.
- La Spirale du Chaos

Stratégie