

# LES LÉGIONS ÉCARLATES

Les Légions Écarlates constituent l'élite militaire de l'Archipel d'Hélyngard. Elles ne sont pas nées d'une ambition de conquête, mais d'une nécessité stratégique : garantir la stabilité d'un ensemble insulaire dont la prospérité dépend presque entièrement de la mer. Leur rôle n'est pas de remodeler le monde, mais d'empêcher qu'il ne bascule. Elles sont à la fois une force terrestre disciplinée et une puissance navale structurée, capables d'agir sur les rivages comme à l'intérieur des terres lorsque l'équilibre de l'Archipel l'exige.

Nordregg en est le cœur martial. Île battue par les vents froids, aux falaises abruptes et aux routes austères, elle a forgé une culture où la discipline n'est pas un idéal abstrait mais une condition de survie. Dès l'âge de quinze ans, les jeunes y apprennent à tenir une ligne, à défendre une position, à marcher des jours entiers sans rompre. Les formations privilégient le combat terrestre, la défense des points clés et la tenue de garnisons isolées. Ceux qui survivent aux casernes et accomplissent vingt années de service peuvent prétendre rejoindre les Légions. Ces vétérans ne sont pas choisis pour leur bravoure, mais pour leur capacité à durer quand la fatigue, le froid et la peur s'installent.

Bérynor a apporté la structure. Île fertile et organisée, tournée vers le savoir et l'administration, elle a donné aux Légions leur cohérence stratégique. Depuis Messara, ses stratèges et intendants ont conçu une armée capable d'opérer sur terre comme sur mer sans se désagréger. Logistique des campagnes terrestres, ravitaillement des flottes, cartographie, soins, rotation des troupes : tout y est pensé pour soutenir l'effort sur la durée. Grâce à cet héritage, les Légions Écarlates ne sont jamais une force brute lancée à l'aveugle, mais un outil maîtrisé.

Harrenfell, enfin, a fourni le levier décisif. Île de la suie, du fer et du progrès, elle a transformé la dimension navale des Légions. Dans ses chantiers sont nées les Armadas Écarlates, vaisseaux de guerre lourds, conçus et produits à une cadence sans précédent. Le bois dense de ses forêts du nord y est assemblé avec le fer importé des Chaînes d'Acier, acheminé via Adalsweyr. Cette puissance navale n'a pas remplacé les forces terrestres ; elle les a prolongées. Chaque navire est une forteresse mobile, capable de projeter soldats, matériel et autorité sur n'importe quel rivage.

Cette montée en puissance s'inscrit dans une vision politique assumée par l'Archipel. Plutôt que de disperser ses forces, elle a choisi de consolider des points d'appui durables, capables de soutenir son autorité sans s'exposer à une guerre d'usure permanente. La défense de l'Archipel repose autant sur la tenue des terres que sur le contrôle des mers qui les entourent.

Adalsweyr est bâtie directement sur un pont antique colossal, vestige de l'époque astérienne, qui enjambe le détroit menant à la mer du Trivium. La cité s'est développée sur et autour de cette structure cyclopéenne, intégrant arches, piliers et plateformes à ses infrastructures portuaires. Elle constitue un point d'appui logistique majeur, permettant le transit des troupes, des ressources et des flottes.

Grâce à ce dispositif, la mer du bassin intérieur et la mer du Trivium sont aujourd'hui entièrement sécurisées. Les routes commerciales reliant l'Archipel au continent d'Ashann bénéficient d'une protection continue. Sur terre, les Légions maintiennent l'ordre dans les colonies, sécurisent les axes vitaux et écrasent rapidement toute tentative de soulèvement.

La menace, toutefois, n'a pas disparu. Elle s'est déplacée vers les marges, et surtout vers la mer.

La Percée du Nord demeure hors de portée du contrôle direct de l'Archipel. Ces eaux froides et instables sont le domaine privilégié des Valakriens, peuples maritimes rompus aux raids rapides et aux replis immédiats. Leurs attaques visent rarement la conquête terrestre : elles frappent les côtes, les convois et les avant-postes isolés, cherchant l'usure plutôt que l'affrontement prolongé. Aujourd'hui, la pression exercée sur l'Archipel est avant tout maritime.

Avant l'émergence de l'Armada Écarlate, la guerre navale obéissait à des règles anciennes. Les combats se déclinaient à courte portée, par éperonnage et abordage, et se terminaient souvent sur les ponts, lame contre lame. Les Valakriens excellaient dans cette forme de guerre directe, fondée sur la masse, la violence et la vitesse.

C'est dans cette logique que le Jarl Hrold Skafnir, surnommé *le Briseur d'Étraves*, lança il y a une quinzaine d'années une flotte expéditionnaire massive. Face à lui, les navires de l'Armada Écarlate, nouvellement constituée, semblaient peu nombreux, plus lourds et moins manœuvrables. Skafnir n'y vit aucune menace sérieuse.

Il ignorait que les règles avaient changé.

Avant même que les flottes n'entrent en contact, les canons nouvellement montés sur les Armadas Écarlates entrèrent en action. Une technologie que les Valakriens ne connaissaient pas. À longue portée, les premières salves disloquèrent l'avant-garde, brisèrent les formations et rendirent toute tentative d'abordage impossible. La bataille fut scellée avant d'avoir réellement commencé.

La flotte de Skafnir fut anéantie jusqu'au dernier navire. Cette destruction marqua la première démonstration incontestable de la supériorité maritime de l'Archipel et mit fin à l'ère de l'abordage comme doctrine dominante, ainsi qu'aux raids valakriens de grande ampleur. Depuis lors, les Valakriens ont abandonné toute tentative d'affrontement frontal. Conscients qu'ils ne peuvent plus faire face aux navires de l'Archipel, ils privilégièrent désormais des raids éclair menés en petits effectifs. Rapides et opportunistes, leurs bâtiments frappent puis se replient aussitôt, misant sur leur vitesse pour regagner Valkhreim avant qu'une riposte complète ne puisse s'organiser. Les navires écarlates les chassent jusqu'aux limites de leur zone d'action, sans pouvoir les suivre dans les mers glacées, trop instables pour des bâtiments lourds conçus pour la domination, non pour la poursuite prolongée.

La mer de l'Eastern demeure, quant à elle, une zone d'activité clandestine intense. Pirates et contrebandiers y opèrent en permanence, alimentant un marché noir reliant le sud désertique d'Harrenfell aux régions instables d'El'Dérath. Armes, esclaves, poudre détournée et marchandises prohibées y transitent malgré les risques. Si certains navires disposent désormais de canons acquis sur le marché noir, aucun capitaine n'est assez fou pour engager un affrontement direct contre un bâtiment de l'Armada Écarlate, d'autant que ces navires de guerre ne naviguent jamais seuls.

Aujourd'hui, les Légions Écarlates ne mènent pas une guerre ouverte. Elles tiennent le terrain, sur terre comme sur mer. Mais si leurs soldats continuent de sécuriser routes, colonies et garnisons, la pression principale s'exerce désormais sur les flots. Les menaces actuelles sont mouvantes, diffuses, maritimes, et c'est là que se joue l'équilibre de l'Archipel.

L'Archipel a frappé fort avec l'Armada Écarlate.

Et tant que certaines mers resteront ouvertes, les Légions Écarlates ne baisseront jamais la garde.