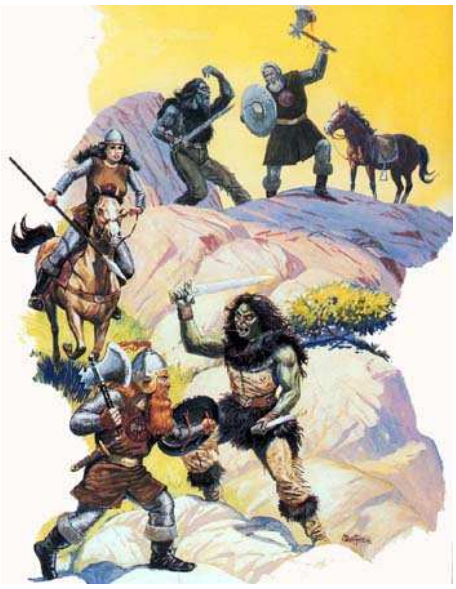
La Hache Ensanglantee

Par Jaffar

Type de compagnie : Vétérans.
Base : base fixe dont le siège se situe à Sundabar.
Sphère d'opération : les Marches d'Argent et le Nord.
Leader : Helm « Ami des Nains » gouverneur de Sundabar.
Organisation: Hiérarchie militaire.
Effectifs: 60 à 80 membres permanents.
Alignement général: Chaotique Bon.

Historique :
Basée à Sundabar, la compagnie de la Hache Ensanglantée fut originellement fondée dans les années 1300 CV, comme une organisation de nains. Un groupe de nains, connu sous le nom de "Transgresseurs", à cause de leurs crimes et de leurs actes bafouant l'enseignement de Morandin le Forgeron des Ames, fut chassé d'Adbarrim (cette zone de souterrains située sous la citadelle d'Adbar, dans le Nord) et commença à se louer à qui voulait bien le payer.
Durant l'accomplissement de ses contrats, la Hache Ensanglantée combattit plusieurs bandes de brigands, une armée d'orques aux ordres d'Eldoul, le grand-père de l'actuel Roi Obould, Seigneur des orques du Nord, et des pillards venus de Luskan. Durant ces combats, qu'on ne s'attendait la plupart du temps pas à les voir gagner, de nombreux guerriers nains furent tués et l'aventurier nain Deldagg Huldgrym leur chercha des remplaçants à Baldur, Port-Ponant et dans le Golfe de Vilhon.



Deldagg est mort de la fièvre du poumon noire (la tuberculose) durant l'année 1331 DR (1306 selon le calendrier des Vaux), et c'est son second Velkor Minairr (Guerrier Niveau 11) qui a pris la direction de la compagnie. En 1358 CV, il ne restait plus que quatre survivants parmi les guerriers nains qui avaient suivi Deldagg.

Depuis Velkor Bras Vaillant s'est mis en retrait de la Compagnie en raison de son âge avancé. La Compagnie est peu à peu devenue une véritable institution dans la région de Sundabar et c'est Helm «Ami des Nains » et ancien bras droit de Velkor qui commande la compagnie mais qui est aussi le Gouverneur de Sundabar.

Les Troupes : la compagnie se compose d'hommes armés de lances de fantassins, de frondes et de haches; ils sont montés mais mettent généralement pied à terre pour livrer bataille. Leurs vétérans sont au nombre d'une soixantaine (dont moins d'une demi-douzaine de nains). Ils peuvent en enrôler 15 ou 20 de plus si nécessaire.
La compagnie est en grande partie inactive à présent, mais on fait encore occasionnellement appel à eux lorsque des bandes d'orques descendent des montagnes. La plupart de ses membres opèrent comme milice dans la cité de Sundabar.
Peu désireux d'être reconnus, les Haches Sanglantes affichent rarement leur symbole de compagnie : une hache grise sur fond rouge.

Stratégies et Tactiques: Les Mercenaire de la Hache Ensanglantée sont très polyvalents et peuvent aussi bien occuper des postes de gardes du corps que de gladiateurs. Connus pour leur respect des règles et non pour leur brutalité, leurs stratégies et tactiques varient en fonction du travail à effectuer.

La personnalité: ils sont motivés en grande partie par la haine des humanoïdes maléfiques, pourtant ils aiment être payés pour abattre ces créatures. Ils ont peu d'ennemis autres qu'humanoïdes. Deux compagnies de mercenaires non-humaines font d'ailleurs partie de leurs adversaires acharnés: les mercenaires du Sigil Bleu et ceux de la compagnie du Chill.

La logistique: L'équipement des Haches ensanglantées est assez disparate. Cependant une majorité d'entre-eux manie la hache d'arme et porte une cotte de mailles avec un bouclier rond. Le groupe maintient plusieurs petites bases dans le Nord où ils peuvent remplacer leur matériel si nécessaire.