

Esercito di Uryen

Di seguito sono elencati nome, grado, assegnazione e stato degli ufficiali e di alcuni sottoufficiali e soldati appartenenti all'esercito del Burgraviato di Uryen.

Elenco dei soldati e composizione dei reparti

Per informazioni specifiche sull'organico e sulla composizione dei vari plotoni, vedi [Esercito di Uryen - organico](#).

Struttura e organizzazione

L'esercito di Uryen ha una struttura che ricorda molto quella degli eserciti di [Greyhaven](#) e di [Surok](#). E' formato da un numero variabile di **plotoni** (da 20 a 40) che vengono impiegati in operazioni di vario tipo, tra cui (nel **516**):

- difesa costiera e protezione da sbarchi e attacchi dal mare (vs Nordri, Elsenoriti, etc.)
- difesa delle fortificazioni e dei baluardi difensivi (Gran Bulvark, torri, etc.)
- pattugliamento delle coste e degli approdi (Falesie degli Orchi, etc.)
- controffensiva costiera (recupero ostaggi, liberazione territori occupati da Nordri o Elsenoriti, etc.)
- attività logistica interna (rifornimenti, comunicazione, scorte alle carovane, raccordo tra la rocca e le torri e da queste ultime verso [Dossler](#), [Lagos](#) e [Feidelm](#), etc.)
- operazioni speciali (missioni in territorio nemico, recupero di personalità importanti, eliminazione di minacce, etc.)
- assegnazioni speciali (avamposti e presidi in territori non controllati (es. [Alma Mater](#), attività di *overwatch*, etc.)

Per maggiori informazioni sulla composizione dei **plotoni**, vedi [Unità](#).

Gradi

I gradi dell'esercito di [Uryen](#) sono strutturati secondo lo stesso modello degli eserciti di [Greyhaven](#) e di [Surok](#): le ridotte dimensioni dell'organico portano a un utilizzo più dinamico e attivo dei sottufficiali e ad una maggiore autonomia decisionale degli ufficiali.

Recluta

Noto anche come *coscritto*, *ausiliario*, *miliziante* o *novellino*. Si tratta di un individuo reclutato in conseguenza di un debito contratto con l'esercito o con il feudo, ovvero di un combattente alle prime armi arruolatosi come volontario o mercenario. E' il rango che viene convenzionalmente assegnato ai prigionieri cui viene offerta la possibilità di arruolarsi per ottenere uno sconto di pena, alla milizia non addestrata coscritta in conseguenza di una leva, ai servi e agli schiavi liberati, nonché alla maggior parte dei mercenari forestieri. Prevede un periodo minimo di venti giorni e un massimo di cento, oltre i quali il combattente viene spostato a soldato semplice o mandato via. Non è previsto il pagamento di un salario ma, ai fini di un eventuale debito contratti con l'esercito o con il feudo, il servizio prestato da una *recluta* conta come quello di un *Soldato Semplice*.

La *recluta* ha diritto a una spada, a uno scudo di legno di medie dimensioni e in alcuni casi, compatibilmente con le disponibilità dell'esercito, a un'armatura di cuoio più o meno imbottita: è comunque consentito l'utilizzo di armi ed equipaggiamento propri.

Le reclute vengono solitamente organizzate in piccoli gruppi da 3-6 effettivi, composti prevalentemente da altre reclute o soldati semplici e solitamente assegnati a un *Caporale Maggiore* o *Sergente* che ha il compito di istruirli, sorvegliarli e guidarli in missione.

Soldato Semplice

Noto anche come *soldato*. Si tratta del rango più comune e di gran lunga più numeroso dell'esercito: al suo interno si trovano tutte le *reclute* che superano il periodo iniziale, la maggior parte dei mercenari di professione, i coscritti per leva (una volta addestrati) e i volontari locali. Riceve un compenso variabile tra le due e le tre corone d'argento al mese, più eventuali *bonus* derivanti dalla spartizione di eventuali bottini di guerra decisi dal sergente o dal *capo* spedizione.

Il *Soldato Semplice* ha diritto a una spada (o mazza, o martello da guerra, o ascia), a uno scudo medio (o a un'arma da lancio, solitamente un arco corto) e a un'armatura di cuoio imbottito (o rinforzato): è inoltre consentito l'utilizzo di armi ed equipaggiamento propri. La sua retribuzione mensile si aggira intorno alla corona d'argento.

Soldato Scelto

Soldato di provata esperienza, solitamente selezionato da un *Caporale* o da un *Sergente* e facente funzione di suo vice in sua assenza. Salvo casi particolari non viene mai assegnato prima di 6 mesi di servizio ordinario. Vanta lo stesso compenso ed equipaggiamento del Soldato Semplice, ma può sperare in *bonus* migliori per via del fatto che può occasionalmente trovarsi a dover spartire il bottino del suo plotone.

Caporale

Soldato di provata esperienza e fiducia con all'attivo un certo numero di missioni e spedizioni. Solitamente selezionato come responsabile di un plotone ordinario o *capo* di una spedizione di routine. Salvo casi particolari viene assegnato

non prima di 12 mesi di servizio ordinario. Rispetto al Soldato può contare su un compenso più elevato, nell'ordine delle 2 corone d'argento al mese e un equipaggiamento migliore (cuoio rinforzato, elmo di metallo). Può inoltre sperare in *bonus* migliori per via del fatto che spesso si trova a dover spartire il bottino del suo plotone.

Caporale Scelto

Grado che contraddistingue un Caporale con una certa esperienza al comando di plotoni e spedizioni. Il compenso è analogo a quello del Caporale.

Caporal Maggiore

Caporale di comprovate fiducia e capacità: si tratta del più alto tra i gradi ordinari, immediatamente prima dei sottufficiali. Ai Caporal Maggiori vengono solitamente assegnati ruoli organizzativi di una certa responsabilità, come la gestione di un piccolo accampamento o di una torre. Il suo compenso si aggira tra le 2 e le 3 corone d'argento al mese.

Sergente

Soldato che, oltre a vantare una esperienza pluriennale e un elevato numero di missioni e spedizioni all'attivo, si è distinto per le sue capacità di *leadership* e comunicazione: è solitamente impiegato per l'addestramento delle truppe, ma non di rado questo avviene in missione o sul campo di battaglia. In virtù del forte legame che si crea tra il Sergente e il suo plotone è previsto che quest'ultimo sia tenuto a rispondere al Sergente anche in presenza di un sottufficiale o ufficiale di grado superiore, fermo restando che la responsabilità dell'eventuale insubordinazione ricadrà sulle sue spalle. Può contare su un compenso leggermente più elevato, nell'ordine delle 3-4 corone d'argento al mese e un equipaggiamento migliore (qualsiasi tipo di arma, elmo di metallo, in certi casi cotta di maglia). Può inoltre sperare in *bonus* migliori per via del fatto che spesso si trova a dover spartire il bottino del suo plotone, o a ricevere una parte più ricca su impulso dei suoi *Soldati Scelti* e/o *Caporali*.

Sergente Maggiore

Grado che contraddistingue un Sergente con una certa esperienza al comando di plotoni e spedizioni: non di rado il Sergente Maggiore si trova a fare le veci del Tenente, guidando più plotoni sul campo di battaglia ovvero al comando di fortificazioni, accampamenti militari, presidi, etc. Il suo compenso è leggermente più elevato di quello di un normale sergente e si aggira intorno alle 3-5 corone d'argento al mese.

Tenente

Soldato di grande esperienza e di comprovate capacità militari: al Tenente spetta il compito di guidare squadre speciali, spedizioni di veterani o gruppi di due o tre plotoni (12-18 persone). Deve inoltre possedere notevoli capacità di *leadership*, doti comunicative e, per quanto possibile, conoscenze specifiche e approfondite del territorio e della situazione in atto. E' il grado militare con cui vengono convenzionalmente coscritti i Cavalieri e gli aristocratici senza Feudo che abbiano intrapreso con successo la carriera militare. Può contare su un compenso generalmente più elevato degli altri soldati, variabile a seconda del ruolo e della situazione, e su un equipaggiamento migliore (armatura di maglia, cavallo di proprietà). Può inoltre sperare in *bonus* migliori per via del fatto che spesso si trova a gestire i proventi dei bottini dei vari plotoni, al netto delle "trattenute" di *Sergenti* e *Caporali*.

Tenente Comandante

Grado che contraddistingue un Tenente di vecchia data e inossidabile fiducia. E' solitamente il secondo di un Capitano, ovvero il responsabile di una risorsa strategica di primaria importanza (un grande accampamento, un castello, la difesa di una città) relativamente alla quale il suo comando è pressoché assoluto. Si tratta di un grado molto prestigioso, solitamente assegnato da un feudatario e da lui affiancato al Capitano.

Capitano

Massima carica dell'Esercito Baronale: corrisponde solitamente al feudatario, a un suo parente stretto (primogenito, fratello) ovvero al cavaliere o all'ufficiale da lui designato per il comando. Nel caso in cui vi siano più *Capitani*, colui che ricopre il ruolo di comando è detto semplicemente "Comandante".

Unità

Plotone

E' l'unità chiave dell'Esercito di Uryen, attorno alla quale ruotano la maggior parte delle attività. La composizione di ciascun plotone varia solitamente da un minimo di 5 a un massimo di 15 unità, comprensive del comandante sul campo: quest'ultimo è un sottufficiale, solitamente un Sergente, al quale è affidata anche la responsabilità dell'addestramento dei soldati.

I plotoni sono generalmente distinti mediante un numero identificativo (*primo plotone*, *terzo plotone*, etc.) e la loro composizione tende ad essere stabile nel tempo. I caduti e i feriti vengono rimpiazzati con nuove reclute ovvero con soldati rimasti senza plotone a discrezione del Sergente con l'obiettivo di mantenere inalterato il livello di abilità ed esperienza raggiunto. Questa pratica favorisce naturalmente la nascita di plotoni più o meno "veterani" e dalle diverse capacità. Nel caso di Treize/Uryen vi sono plotoni attivi dal tempo della Guerra delle Lande o persino da prima, i cui

membri sono tutti soldati scelti e caporali, contrapposti a plotoni di reclute e soldati semplici. Esistono inoltre numerosi casi che possono provocare lo spostamento di un soldato da un plotone all'altro: decisioni degli ufficiali, conflitti interni, scioglimento del plotone e così via.

Squadra

Quando la situazione lo richiede il Sergente ha la facoltà di suddividere il suo plotone in una o più squadre, stabilendo per ciascuna di esse un capo-squadra, o più semplicemente capo: quest'ultimo è solitamente un graduato di truppa (da soldato scelto a caporal maggiore) e/o un soldato che gode della fiducia del Sergente. Le squadre e i loro capi non hanno una composizione fissa e possono essere sciolte e/o riformate in qualsiasi momento secondo necessità.

Squadrone

Nelle operazioni militari che coinvolgono più di un plotone e/o quando si rende necessario un coordinamento delle attività degli stessi, più plotoni vengono organizzati in modo da formare uno *squadrone* (anche detto *compagnia* o *batteria*). Lo Squadrone è solitamente formato da un numero di plotoni variabile da 2 a 3 e da un numero di uomini corrispondente alla composizione degli stessi. Al suo comando vi è un ufficiale superiore, di norma un Tenente o un Capitano. Nella maggior parte dei casi gli Squadroni sono composte da plotoni aventi specializzazione ed equipaggiamento omogenei e/o complementari: due plotoni di fanteria di cui uno addetto al genio, tre plotoni di fanteria di cui uno addetto all'esplorazione, e così via.

Battaglione

Più Squadroni che si muovono insieme nella medesima operazione militare formano un Battaglione. Il Battaglione è guidato in battaglia da un ufficiale superiore, di norma un Capitano o Maggiore, che non di rado ha il ruolo di comandante dell'Esercito del feudo di riferimento (Signoria, Baronia, Burgraviato, etc.).

Reparti

Nelle operazioni militari su media e larga scala gli *squadroni* vengono spesso suddivise in reparti corrispondenti alle loro caratteristiche e/o a seconda dell'addestramento sostenuto. Ciascun reparto, con la sola eccezione della fanteria, prevede una componente maggioritaria di soldati che svolgono un addestramento comune a cui si aggiunge una presenza minoritaria di elementi qualificati provenienti da plotoni assegnati altrove.

Fanti

Il reparto di fanteria è formato da *squadroni* composti prevalentemente da soldati abituati a combattere con armi bianche a una mano con scudo ovvero a due mani. Gli elementi minoritari capaci di utilizzare un arco vengono impiegati come fanti o, se la situazione lo richiede, trasferiti presso reparti diversi (frombolieri o supporto): lo stesso vale per i combattenti a cavallo e per gli addetti al genio.

- Sottoreparti: *scudomuniti, lancieri, etc.*

Cavalieri

Il reparto di cavalleria è formato da *squadroni* composti prevalentemente da soldati addestrati al combattimento a cavallo. Gli elementi minoritari che non ne sono in grado vengono trasferiti presso altri reparti, solitamente fanti o supporto, a seconda delle loro capacità.

- Sottoreparti: *cavalieri leggeri, cavalieri pesanti, arcieri a cavallo, balestrieri a cavallo, etc.*

Frombolieri

Termine Turniano che definiva quei soldati che facevano uso di armi ormai desuete come la *funda* e il *fustibalus*. Nel Corno del Tramonto è utilizzato in riferimento agli *squadroni* composti prevalentemente di arcieri e balestrieri.

- Sottoreparti: *arcieri, balestrieri, etc.*

Genieri

Reparto di piccole dimensioni formato da un ristretto numero di plotoni composti da soldati con una buona preparazione tecnica (fabbricanti, carpentieri, falegnami, etc.) ma anche da soldati addetti alla scorta, al trasporto e/o alla guardia delle attrezzature. Nella maggior parte dei casi i sergenti e comandanti di questo reparto sono a loro volta avvezzi alla materia richiesta.

- Sottoreparti: *costruttori, mobilitatori, artiglieri, etc.*

Supporto

Reparto formato da soldati addetti ad attività logistiche in supporto agli altri reparti. E' composto in buona parte da personale altamente specializzato (medici, strateghi, ingegneri, etc.) ma anche da soldati addetti alla scorta, al trasporto e/o alla guardia delle attrezzature.

- Sottoreparti: *soccorritori, speciali, cuochi, trasportatori, etc.*

Titoli e Ruoli

A corredo dei gradi, vi sono una serie di titoli di merito e/o ruoli operativi che distinguono

Onorificenze

L'esercito di Uryen prevede numerosi titoli di merito assegnati ai soldati nel corso della loro attività: la maggior parte di questi viene rappresentata mediante il permesso di apporre un fregio, solitamente una medaglia, gagliardetto o mostrina, sulla propria armatura. Le onorificenze hanno una forte utilità sociale in quanto favoriscono la creazione dello spirito di corpo e impattano positivamente sulla motivazione dei soldati, specialmente se alle prime armi. Nella maggior parte dei casi le onorificenze rispecchiano in modo abbastanza fedele l'esperienza e l'abilità di un soldato.

Oltre alle onorificenze presentate ve ne sono molte altre, in gran parte meno note e meno diffuse, utilizzate per descrivere (e/o in memoria di) situazioni particolari: in alcuni casi si tratta di toppe o mostrine ideate da alcuni comandanti particolarmente fantasiosi per caratterizzare e/o motivare il proprio plotone o squadrone. Il Master è libero di aggiungere le sue onorificenze all'elenco presentato avendo cura di specificare il loro aspetto, significato e modalità di assegnazione.

Stella di merito

E' una piccola mostrina di stoffa raffigurante una stella stilizzata. Viene assegnata quando il soldato si distingue individualmente per azioni o risultati particolari. Nella maggior parte dei casi i soldati scelti hanno (almeno) due stelle di merito, i caporali (almeno) tre, i sottufficiali cinque. Il massimo numero di stelle di merito che è possibile disporre sulla propria armatura è quattro, oltre le quali vengono rimosse tutte in cambio del cosiddetto *Stellone*.

Stellone

Mostrina di rame raffigurante una stella stilizzata di medie dimensioni: equivale a cinque (o più) *stelle di merito*. La maggior parte dei soldati smette di aggiungere stelle di merito al momento di porre il primo *Stellone* sulla propria armatura, in attesa di ricevere onorificenze di ordine superiore: altri continuano a riportare i riconoscimenti ricevuti applicando ulteriori stelle e *Stelloni*.

Moneta

Piccola mostrina circolare di stoffa. Viene assegnata quando il soldato prende parte a operazioni di gruppo di rilevanza o efficacia particolari. Nella maggior parte dei casi i soldati scelti hanno (almeno) due monete, i caporali (almeno) tre, i sottufficiali cinque. Il massimo numero di monete che è possibile disporre sulla propria armatura è quattro, oltre le quali vengono rimosse tutte in cambio del cosiddetto *Scudetto*.

Scudetto

Mostrina di una lega simile all'argento avente foggia simile a uno scudo: equivale a cinque (o più) *monete*. La maggior parte dei soldati smette di aggiungere *monete* al momento di porre il primo *Scudetto* sulla propria armatura, in attesa di ricevere onorificenze di ordine superiore: altri continuano a riportare i riconoscimenti ricevuti applicando ulteriori *monete* e *Scudetti*.

Croce del Caos

E' una mostrina di bronzo il cui aspetto è simile a quello di una croce celtica. Viene assegnata quando il soldato sopravvive a situazioni eccezionalmente difficili comportandosi eroicamente (versando il proprio sangue per l'esercito di Uryen, portando in salvo i suoi compagni, etc.). Il soldato che riceve la Croce del Caos è detto *uomo (o donna) del caos*. Se il soldato non ha cinque stelle di merito, al suo posto viene solitamente assegnata una stella. Non è possibile apporre sulla propria armatura più di una singola *Croce del Caos*.

Scudo dell'Ultimo

E' una mostrina raffigurante uno scudo con una sorta di croce al suo interno. Viene assegnata quando il soldato esce da una situazione particolarmente difficile come unico superstite, ovvero sopravvive a tutto il suo plotone e a tutti gli avversari. Nella maggior parte dei casi viene assegnato a soldati che restano in piedi e con l'arma in pugno, ma vi sono casi in cui è stata conferita anche a soldati recuperati dal campo dopo una sconfitta. Anche in questo caso, come tutte le onorificenze, dipende dal contesto e dalla difficoltà oggettiva dell'impresa. Solitamente è assegnato a soldati che hanno già guadagnato lo *stellone* e/o lo *scudetto*. Non è possibile apporre sulla propria armatura più di un singolo *Scudo dell'Ultimo*.

Artigliere

Mostrina di stoffa, raffigurante due dardi di grandi dimensioni disposti a croce, idealmente simili a quelli di una balista. Viene assegnata al soldato che realizza una impresa particolarmente memorabile manovrando una arma da assedio (balista, trabucco, cicogna, petriera, et. al).

Bersagliere

Mostrina di stoffa, raffigurante una croce inscritta in un bersaglio. Viene assegnata al soldato che compie una serie di imprese con l'arco o con la balestra (uccidere un gran numero di nemici nel corso della stessa operazione, sferrare una serie di colpi impossibili, et. al.).

Juggernaut

Mostrina di stoffa raffigurante una coppia di simboli che ricordano molto da vicino le **rune Os** e **Xot**. Viene assegnata al soldato che compie un'impresa di eccezionale rilevanza basata sull'utilizzo della forza, come abbattere un portone a spallate durante un assedio, sollevare un peso apparentemente inamovibile e via dicendo. Vi è una credenza diffusa secondo cui il nome di questa mostrina sia legato al cognome di **Garruk Jagger**, soldato veterano dell'esercito di **Treize** (poi **Uryen**) dotato di stazza e di forza eccezionali.

Onorificenze in disuso

Artiglio di Treize

Mostrina di bronzo raffigurante un artiglio stilizzato. È stata conferita a 93 soldati, noti come *i novanta di Treize*, che hanno combattuto nella Guerra delle Lande sotto lo stendardo di **Treize** (poi Uryen) e sono sopravvissuti. Non viene più assegnata. I soldati che la portano sono quindi membri storici dell'ormai sciolto esercito di Treize: la maggior parte di loro fa parte dell'attuale esercito di Uryen dalla prima ora, altri sono stati reclutati (o si sono arruolati) successivamente. Sono considerati dei veterani a prescindere dalla loro età o abilità.

Classifica SKAR

Complesso sistema di onorificenze ideato dal caporal maggiore **Tarmin Durr** per l'avamposto di **Alma Mater**, basato sulla registrazione delle uccisioni (*tacche*) da parte di ciascun soldato di Uryen delle quattro principali categorie di nemici dell'esercito:

- i Soldati nemici (Nordri, Elsenoriti, Soldati di Ghaan).
- i Kreepar o creature analoghe.
- i Risvegliati di tipo **Abnormis** (da Tarmin definiti semplicemente **Abnormi** o **Anormali**) e altre minacce similari.
- i Risvegliati convenzionali.

Alla fine di ogni missione il soldato può far convalidare le proprie *tacche* al suo sottufficiale, che provvederà a ratificarle e ad aggiornare il suo punteggio SKAR (termine che, in elfico, significa per l'appunto *punteggio*). Quest'ultimo consiste in una serie di quattro numeri, uno per tipologia (ad es. 3-10-1-5), che i soldati possono utilizzare per confrontare le rispettive imprese. Il sistema, caduto in disuso a seguito della morte di **Tarmin Durr** nell'estate del **516**, continua ad essere utilizzato presso alcuni soldati di stanza ad **Alma Mater**, i Guardiani di **Bonneberg** e persino alcuni soldati di **Angvard**.

Voci Correlate

- **Esercito di Uryen - organico**, elenco (non) esaustivo dei soldati e della composizione dei vari reparti.
- **Alma Mater**, avamposto dell'Esercito di Uryen in terra di Feith costruito all'inizio dell'estate del **516**. Alla guida del campo vi è il Tenente Comandante **Vonner Baumann**.