



Les Dragons pourpres du Cormyr

Les Dragons pourpres du Cormyr forment l'armée régulière et la principale armée de défense de ce royaume. Ils interviennent en tant que police, armée et gardes-frontières, le tout sous le contrôle rigoureux et avec le soutien financier de la Couronne, ce qui permet au Cormyr d'avoir un gouvernement centralisé solide.

Ce sont des soldats réputés pour leur rigueur, leur adresse et leur loyauté. Ils sont sensés former l'une des meilleures armées des Royaumes et sont renommés pour leur héroïsme et leurs actes de bravoure sur le champ de bataille. Leurs rangs comptent des jeunes nobles qui les rejoignent en tant qu'officiers ou chevaliers du Dragon pourpre et des paysans en tant que « lames ». La constitution de cette armée très disciplinée a été rendue possible par la tradition hiérarchisée et militaire du Cormyr.

Histoire

« C'est le matin radieux d'une magnifique nouvelle journée. Hâtez-vous de la passer de la même façon. »

Dicton des Dragons pourpres (et autres gardes du bief du Dragon) ; d'après les paroles de la Ballade des galants vauriens, une ancienne chanson de la cour cormyrienne

Comme la plupart des royaumes, le roi du Cormyr a toujours eu une grande force militaire dédiée à sa protection, celle de sa famille et de ses biens personnels. Cependant, la création d'une force armée nationale entièrement sous le contrôle d'un roi est quelque chose de singulier à Féerûne et n'est possible que grâce à l'importante richesse de la maison royale des Obarskyr et au soutien indéfectible des familles princières Argecorone, Argecapte et Argevrain.

La première utilisation du nom Dragons pourpres pour désigner une force militaire remonte à 432 CV, l'année de la Princesse des mers. À cette époque, le Cormyr faisait partie de l'empire forestier de Cormanthyr, où elfes et dragons se battaient pour sa domination.

À l'origine, les Dragons pourpres étaient un groupe de nobles rebelles dirigés par le roi Duar « Longuesannées » Obarskyr, qui s'efforça durant trois ans de reprendre le Cormyr au seigneur pirate Magrath le Minotaure et aux traîtres qui s'étaient alliés avec lui.

Le dragon noir Thauglor était l'un des plus éminents dragons et contestait aux elfes la possession de ces terres. Il était toutefois si âgé que ses écailles avaient commencé à vieillir et semblaient de couleur violacée. Les Cormyriens le vainquirent et s'approprièrent la contrée. C'est des écailles teintées de mauve de la bête vaincue que le roi et ses chevaliers tirèrent leur nom de Dragons



pourpres.

Thauglor

Le groupe était composé d'Elvarin Argecorone, de Glorin Argevrain, d'Omalra Dracorne, de Dintheron Bleth et de Jotor Turcassan (seul Turcassan resta fidèle au roi). Ces cinq personnes étaient dirigées par Duar et Amedahast, lesquels étaient aussi suivis par un nombre de plus en plus faible de soldats du rang. Le groupe, de plus en plus loqueteux, eut beaucoup de peine à reprendre le pouvoir, même s'il avait le soutien total des habitants du Cormyr.





En 432 CV, une autre unité loyaliste avait réussi à prendre Haute Corne et les soldats qui l'occupaient acceptèrent de se ranger du côté du roi si les Dragons pourpres parvenaient à remporter une seule victoire par leurs propres moyens.

Duar et Amedahast choisirent Dheolar (l'actuelle Suzail), la lointaine forteresse d'une famille noble de traîtres. Le roi prit d'assaut le bâtiment principal avec l'aide d'un fermier nommé Dhedluk (dont Dheolar emprunta plus tard le nom), accompagné de vingt de ses meilleurs chevaliers, de Threena Cormaeril et du seigneur Haubrynton « Langue de Feu » (plus tard anobli et appelé ainsi à cause de son épée enflammée). Magrath s'y divertissait à ce moment-là, ce qui permit au roi Duar de tuer le minotaure. Ceci porta un coup fatal aux traîtres et valut aux Dragons pourpres l'allégeance des troupes de Haute Corne, qui contribuèrent à placer rapidement le royaume sous le contrôle légitime de Duar.

Depuis cette époque, et bien que cela ne soit pas mentionné explicitement, l'armée royale a très probablement été baptisée ainsi en l'honneur de ce groupe.

L'armée nationale du Cormyr trouve son origine dans la guerre avec les seigneurs sorciers du lac Wiverne. En 900 CV, l'année de l'Épée assoiffée, le roi Galaghard rassembla la plus grande armée que le royaume de Cormyr ait jamais vue, qu'on appela la Gloire du Cormyr, et, grâce à elle, il put repousser et vaincre les seigneurs sorciers et leur monstrueuse troupe. Après cette guerre, la Couronne maintint une importante armée régulière. Auparavant, la plupart des opérations militaires étaient menées par des mercenaires payés par la noblesse, qui préférait conserver ses propres soldats pour défendre ses terres ; les Dragons pourpres du Cormyr devinrent la merveille militaire de Féerûne.

Depuis 900 CV, on n'a attribué qu'une seule fois un autre nom aux Dragons pourpres. En 1286 CV, lorsque Salembre revendiqua la couronne (en refusant d'abdiquer en faveur du prince héritier Rhigaerd à sa majorité), il congédia les Dragons pourpres les plus loyaux et créa une nouvelle armée connue sous le nom des Dragons rouges du Cormyr. Les Dragons pourpres « à la retraite » se joignirent à Rhigaerd. Il se battirent pour leur vrai roi et reconquirent la couronne et leur nom.

Organisation

Quartier général : citadelle du Dragon pourpre à Suzail, au Cormyr

Effectifs : 12 000 hommes

Hiérarchie : rigoureuse

Chef : Seigneur Grand Maréchal

Religion : Variable

Clandestinité : Aucune

Symbole : Un dragon pourpre dirigé vers l'avant, les ailes déployées



Les Dragons pourpres sont chargés de la défense du royaume du Cormyr. Ceci les oblige à patrouiller aux frontières pour repousser les menaces, à garder la Couronne et ses biens, à faire respecter les lois royales et protéger les citoyens de Cormyr ainsi que, en temps de guerre, à constituer une armée prête à se battre pour la maison royale des Obarskyr.





Affiliation, recrutement et entraînement

Les Dragons pourpres sont la principale force de défense du royaume du Cormyr ; ils agissent à la fois comme armée, marine, contrôle des frontières et force de police.

Tous les citoyens cormyriens sont recevables pour rejoindre les Dragons pourpres en prêtant serment. Bien que des non humains puissent être assermentés dès lors qu'ils ont le statut de citoyen, des mesures supplémentaires leur sont imposées pour s'assurer de leur loyauté, dues au fait que le Cormyr est avant tout peuplé d'humains.

« Je jure solennellement de servir le Cormyr et ses intérêts par-dessus tout. Je m'engage à répondre à tout appel de la Couronne, de la famille royale, des nobles reconnus et des citoyens dans le besoin, au mieux de mes capacités. Je promets qu'en temps de guerre, je retournerai au poste pour lequel j'ai prêté serment et je porterai les armes au service de la Couronne et du pays ».

Serment à la Couronne du Cormyr



Azoun IV Obarskyr (né en 1307 CV), roi du Cormyr

Tous les membres des Dragons pourpres ne sont pas des soldats réguliers à plein temps. Ceux qui sont considérés comme des soldats professionnels en forment le socle et sont au nombre de 4 000 environ. Ces soldats sont tous des vétérans, qui ont participé au moins à quatre batailles et ils bénéficient du meilleur armement et de la meilleure formation. Ils effectuent généralement une rotation entre la garde des lieux importants (Haute Corne, la Cour royale et le Palais royal de Suzail, etc.) et les patrouilles dans la campagne et les régions frontalières pour contenir la présence de monstres et de brigands.

On attend résolument des nobles qu'ils prêtent serment et on leur confie en général des postes d'encadrement. Ceux qui ne sont pas nobles constituent une partie de la milice avec un service initial de trois ans.

Les autres membres des Dragons pourpres sont des membres occasionnels qui constituent la majorité de la milice des localités. Ils sont en service par rotation au moins une décade par mois, ou trois mois de service continu dans l'année (selon le cas) et, quand ils sont en service actif, ils remplissent principalement des missions de surveillance.

Rejoindre les Dragons pourpres est relativement simple : il y a des bureaux de recrutement là où les Dragons pourpres ont souvent des représentants, sinon le seigneur local ou un agent de la Couronne peut orienter les candidats potentiels vers un officier de recrutement. Une fois son contrat signé, la recrue suit un programme de formation durant lequel on évalue ses capacités et sa loyauté. Les trois premiers mois sont consacrés à un entraînement intensif avant d'entrer dans le service actif, dans les patrouilles aux frontières du Cormyr ou à la garde des villes et des cités.





La formation peut prendre l'une des trois orientations suivantes : une formation de base au combat, une préparation au commandement ou une spécialisation dans la protection du personnel stratégique, le plus souvent les mages de guerre. Elle est dispensée pour tout un éventail d'armes et couvre des domaines comme la défense des autres et la connaissance du champ de bataille, en plus de l'entraînement de base au combat.

Une fois la période de formation achevée, on leur propose une période de service, « l'Épée de bois » (pour les postes occasionnels dans la milice locale et le Guet), « l'Épée courte » (pour les candidats prometteurs mais qui ont encore besoin de se perfectionner), et « l'Épée longue » (pour les candidats aptes à faire une carrière militaire à temps complet).

Lorsqu'une personne rejoint les Dragons pourpres pour la première fois, elle le fait comme « Épée courte » sur une durée de service de trois ans avec possibilité de prolonger jusqu'à cinq ans. Durant cette période, ces Épées courtes remplissent plusieurs fonctions dans la milice de différentes villes, comme des missions de garde non essentielles (portes, avant-postes, sites du gouvernement local), et servent également aux côtés d'unités chevronnées pour acquérir une expérience du combat. Ceux qui servent avec distinction se voient offrir l'Épée longue et sont intégrés dans l'armée professionnelle des Dragons pourpres.

La Couronne peut, au besoin, mobiliser tous les membres à temps partiel des Dragons pourpres pour le service actif. Quand son service touche à sa fin, le Dragon pourpre peut opter pour une prolongation ou retourner à sa vie d'avant. En cas de conflit, on peut l'appeler à reprendre du service.

Hiérarchie militaire

Comme toute organisation militaire professionnelle, les Dragons pourpres ont une organisation distincte en unités et sous-unités. Celle-ci est vitale car aucun groupe d'hommes

armés ne peut faire efficacement la guerre sous la forme d'une horde désorganisée. La structure des unités est ce qui établit la chaîne de commandement et permet au commandant d'avoir au moins un semblant de contrôle sur ses forces sur le champ de bataille ; un ensemble articulé de petites unités au sein du groupe plus important lui permet aussi de disposer d'une certaine souplesse pour manœuvrer et positionner ses forces pour qu'elles se soutiennent mutuellement. Une hiérarchie à plusieurs niveaux, composée de grandes unités et d'unités plus petites, rend également envisageable une action militaire organisée à différentes échelles, de la tactique à la stratégie, en fonction des besoins. La structure de l'unité est également propice à la discipline militaire et au moral des soldats.

Les Dragons pourpres ont atteint leur niveau d'organisation actuel au cours de dix siècles de développement et d'expérience. À part quelques unités spéciales, ils sont actuellement régis par un système dans lequel le régiment est l'unité de base de l'organisation militaire. Tous les régiments d'un type donné, du moins sur le papier, ont la même organisation en sous-unités et sont indépendants sur les plans fonctionnel et administratif, tandis que les armées, qui sont des structures plus importantes composées de plusieurs régiments, sont très flexibles et s'adaptent à la situation.

L'existence des régiments dans l'armée du Cormyr est attestée par le terme utilisé dans la légende de la rivière du Flot de larmes aux Chênes gris (9410 – Le Cormyr, page 24).

Quand les hommes s'engagent dans les Dragons pourpres, ils rejoignent un régiment spécifique, généralement dans leur ville natale ou à proximité, et y restent le plus souvent tout au long de leur carrière militaire. Les nouvelles recrues s'entraînent au sein du même régiment que celui dans lequel elles servent après leur formation, un peu comme les apprentis dans une guilde d'artisans.





Tous les soldats ne seront pourtant pas nécessairement natifs du pays où se trouve le régiment. Les transferts entre régiments ne sont pas méconnus, mais ils ne sont pas non plus monnaie courante. De tels pratiques sont assez rares pour le personnel engagé et plus fréquentes pour les officiers, mais malgré tout inhabituelles. De plus, les régiments seront occasionnellement affectés à d'autres garnisons loin de chez eux ; par exemple, un régiment de Marsembre peut servir 6 mois ou un an à Arabel et des hommes peuvent délibérément le rejoindre s'il n'y a aucune disponibilité dans les régiments des environs ou s'ils préfèrent ne pas demeurer dans leur ville natale. Les recrues sont décrites comme servant avec des soldats plus expérimentés dans des garnisons et des patrouilles à deux endroits dans les Catacombes de Soirétoile, pages 8 et 13, et aucune source officielle ne mentionne d'unité d'entraînement (comme celles employées par l'armée américaine moderne), spécifiquement pour les Dragons pourpres. Cela correspond bien à l'ancien système régimentaire britannique, sur lequel est basé celui du Cormyr.

Ce système contribue à la réputation d'excellence des Dragons Pourpres. Les soldats apprennent à bien connaître et à travailler avec ceux qu'ils côtoient. Les autres soldats de leurs pelotons et compagnies, et par extension le régiment lui-même, deviennent pour eux une seconde famille à laquelle ils sont fidèles. En fait, leurs camarades de contingent peuvent être des frères ou des voisins dans la vie civile. Ces hommes acquièrent un moral élevé grâce à cette relation étroite et ils en viennent à se battre les uns pour les autres et pour leur régiment autant que pour leur roi.

Chaque régiment est n'est composé que d'un seul type de troupes. Un régiment d'infanterie

légère sera composé uniquement de fantassins légers, tandis qu'un régiment de cavalerie lourde sera composé exclusivement de cavaliers lourds. Bien que le nombre d'hommes dans un régiment d'infanterie et dans un régiment de cavalerie ordinaire soit différent, tout comme les noms des sous-unités, l'organisation générale reste la même.

La plupart de l'infanterie de Cormyr est composée d'infanterie légère, en accord avec les tactiques de guérilla prônées par le Seigneur Haut Maréchal, le duc Bhereu ; il existe toutefois quelques régiments d'infanterie moyenne et lourde qui forment la base d'un important déploiement militaire dans une guerre de grande ampleur.

Gardez à l'esprit que les schémas organisationnels qui suivent constituent l'organisation réglementaire habituelle. Ils reflètent ce dont une unité devrait être pourvue, en principe, lorsqu'elle est au complet et approvisionnée. Dans la pratique, cela peut varier. Les unités rattachées et les pertes peuvent accroître ou réduire le nombre réel d'hommes.

Les unités d'infanterie

Elles constituent l'épine dorsale des forces terrestres du Cormyr. Bien que de nombreux fantassins possèdent des compétences de base pour monter à cheval, ils se déplacent à pied et se battent debout. L'infanterie légère est peu équipée ce qui favorise sa rapidité d'exécution et de déplacement face à l'ennemi. Elle a pour but de protéger les flancs, les côtés d'un régiment moins mobile. Elle est utilisée aussi pour patrouiller une zone entourant une garnison ; l'infanterie lourde représente « les troupes de choc » : les fantassins sont très bien armés et protégés et utilisés lors de larges offensives contre de grandes concentrations d'ennemis





La cavalerie

Ce sont des soldats qui manœuvrent et se battent à cheval. La vue et le bruit d'une unité de cavalerie en pleine charge, les lances baissées, est une expérience impressionnante et assourdissante, ce que les Cormyriens appellent souvent « Waymoute à la rescousse » en référence aux excellents élevages de chevaux qui s'y trouvent, et qui fait souvent défaillir les fantassins les plus courageux. Il faut beaucoup d'entraînement et de discipline pour qu'une unité d'infanterie tienne bon et encaisse une charge de cavalerie. En raison de sa mobilité, la cavalerie est particulièrement adaptée aux missions de patrouille et d'éclaireurs et aux tactiques de harcèlement privilégiées aujourd'hui par les chefs militaires du Cormyr, qui consistent à frapper à l'improviste et à se retirer rapidement de la zone de combat.

Les terres du Cormyr comptent principalement de la cavalerie légère et utilisent au mieux sa mobilité. Pour le moment, le Cormyr ne déploie pas de cavalerie lourde à la fois en raison du coût de ces unités et à cause de la moindre maniabilité provoquée par l'équipement lourd. Il ne déploie qu'un seul régiment d'élite de cavalerie moyenne. Du point de vue de ses dirigeants, si la caractéristique principale de la cavalerie est sa mobilité, pourquoi lui imposer un poids excessif qui réduit cet avantage ?

La cavalerie légère du Cormyr est surtout employée pour des missions de reconnaissance et de patrouille, tandis que le seul régiment de cavalerie moyenne, le Régiment royal de cavalerie, a un rôle public beaucoup plus important. C'est pour cette raison que la cavalerie moyenne attire davantage l'attention et que la cavalerie légère est souvent négligée.



Cavaliere des Dragons pourpres

- Chevauchée (8 soldats) : 1 première épée commande 6 lances et 1 éclaireur du roi),
- Lance (21 soldats) : 1 capitaine d'épée dirige 2 chevauchées. Il est servi par un écuyer. Le commandant d'épée d'une compagnie remplit le même rôle que le sergent d'un peloton d'infanterie
- Troupe (74 soldats) : 1 lionar commande 3 lances et dispose d'un effectif qui comprend 1 guide, 2 commandants d'épée, 2 prêtres de guerre, un forgeron et son assistant et un écuyer à son service.
- Escadron (238 soldats) : 1 orniion commande 3 troupes et dispose d'une équipe qui comprend 1 lionar en tant qu'officier de liaison, 2 infirmiers, 1 guide, 1 commandant d'épée (l'équivalent d'un quartier maître) 3 éclaireurs, 2 prêtres de guerre et un forgeron et son assistant. L'orniion et le lionar ont tous deux un écuyer à leur service.





- **Régiment** (500 soldats) : 1 constal dirige 2 escadrons et a un état-major composé d'un ornion comme officier de liaison, 4 infirmiers, un guide, 1 commandant d'épée de régiment, 6 éclaireurs, 6 prêtres de guerre et un forgeron et son assistant. Le constal et l'ornion ont tous deux un écuyer à leur service.

La cavalerie aéroportée : c'est le nom donné aux soldats qui montent des hippogriffes. C'est une unité particulière car les montures demandent un entraînement très spécifique. On trouve ce régiment de cavalerie principalement dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre. Ils ont pour but essentiel de patrouiller, surveiller les frontières du Cormyr et ont aussi un rôle de messenger si des informations importantes doivent être transmises sur de grandes distances.

Hiérarchie : griffe (6 cavaliers), aile (16 cavaliers) ; escadrille (42 cavaliers) ; escadron (100 cavaliers) ; régiment (200 cavaliers).

Ils portent tous une armure légère, une épée, une lance et un arc long. Chaque cavalier dispose d'un anneau magique de *feuille morte* au cas où il tombe en plein vol.



Dragon pourpre dans les Cornes des Tempêtes

Grades

Les Dragons pourpres ont des titres spécifiques pour les soldats de leur armée, indiqués ici du plus modeste au plus élevé.

Lame (homme d'arme) : il doit suivre les ordres et faire ses preuves. Il a pour tâche quotidienne de patrouiller sur les routes afin de les rendre sûres.

Équipement : il porte une cotte de maille, tabard des Dragons pourpres, épée, bouclier, casque.

Épée (brigadier) : il doit suivre les ordres et a pour tâche quotidienne de patrouiller sur les routes afin de les rendre sûres.

Équipement : il porte une cote de maille, tabard des Dragons pourpres, épée, bouclier, casque.

Première Épée (sergent) : en plus de patrouiller, il doit faire respecter la loi et peut régler de lui-même les disputes mineures (un client ivre dans une auberge ou un différend entre deux personnes dans la rue).

Équipement supplémentaire : arbalète légère, anneau lanterne.

Capitaine d'épée (lieutenant) : il mène les patrouilles composées d'un minimum de trois Dragons pourpres, fait respecter la loi, forme les lames et rend compte de ses activités au lionar.

Équipement : armure de plate, masse d'arme légère, casque à panache, baguette de paralysie.

Lionar (capitaine) : il commande la garnison locale des Dragons pourpres et rend compte directement à l'ornion.

Équipement supplémentaire : épée de facture exceptionnelle, heaume d'infravision.

Ornion (commandant) : officier supérieur qui dirige un bataillon. Il a le pouvoir de rétrograder, suspendre et révoquer.

Équipement supplémentaire : épée tueuse de gobelins, anneau des Dragons pourpres.

Constal (colonel) : officier supérieur qui dirige un régiment. Il a le pouvoir de promouvoir, révoquer ou suspendre un ornion.

Équipement : identique à celui de l'ornion.





Épée suprême, (général de division) : Officier militaire de haut rang qui n'intervient que sur le théâtre des opérations. Il a pour mission de diriger les Dragons pourpres sur le champ de bataille. Son rang lui est accordé directement par le roi. Il doit avoir fait ses preuves auparavant et doit être de noble lignée.

Maître de guerre (général d'armée) : Il commande des unités sur le terrain, élabore des stratégies et des plans et donne des ordres aux officiers commissionnés pour les exécuter. Il reste en arrière de la ligne de front pour pouvoir mieux diriger les manœuvres de ses unités et exercer le commandement et le contrôle, bien qu'il n'hésite pas à se battre si un ennemi se présente à portée de son épée.

Seigneur Grand Maréchal (général d'état-major) : c'est la plus haute autorité militaire après le roi. Il a toujours le dernier mot sur les autres généraux ; il peut délivrer (comme le roi) des chartes temporaires qui visent à promouvoir, révoquer ou suspendre les généraux. Le roi doit les confirmer pour leur conférer un caractère permanent. Tout comme le roi, il peut aussi délivrer des chartes royales aux aventuriers.

En 1374 CV, le Seigneur Grand Maréchal, également connu comme le Gardien du Nord, était le seigneur Dauneth Marliir. Il fut nommé par le roi pour sa loyauté et son dévouement à la Couronne. Il était basé dans la ville d'Arabel, où se trouvait sa résidence personnelle.

Autres titres et positions militaires

Les Dragons pourpres utilisent aussi des titres pour faire référence à divers postes sur les champs de bataille et dans l'administration. Ceux qui concernent le champ de bataille dépendent entièrement des circonstances du moment et ne sont jamais fixés ou accordés à un soldat de manière permanente. Les postes administratifs sont, eux, désignés par la Couronne.

Capitaine de route : Chef d'un groupe d'éclaireurs

Seigneur des épées : coordonne un groupe d'infanterie et planifie une tactique face à l'ennemi

Seigneur des lances : coordonne un groupe de cavaliers et planifie une tactique face à l'ennemi

Maître archer : chef d'un bataillon d'archers

Gardien : officier nommé par le roi pour renforcer la Couronne dans une région particulière. Son titre est aussi bien civil (faire respecter et appliquer la loi) que militaire (commander toute une région).

Seigneur Commandant : commandant d'une forteresse ou d'une garnison, fonction renouvelée chaque année par le roi.

Chevalier du Dragon pourpre : c'est l'élite des Dragons pourpres. Il n'est pas nommé par un officier, mais par le roi en personne en suivant toute un cérémonial. Il est généralement noble mais pas seulement. Tous les chevaliers Dragons pourpres ont le rang d'officier.

Ressources et uniforme

La solde

Les Dragons pourpres reçoivent un pouce de cuivre par jour et par grade, ainsi qu'un faucon d'argent par jour et par grade pour les jours de service de combat avéré ou les missions dangereuses (y compris les patrouilles dans les Rocterras). Le logement et la nourriture sont fournis pour tous les Dragons pourpres actifs (ceux qui ont l'Épée de bois de service ne sont actifs que pendant une décade par mois ou 3 mois de service continu dans une année), tout l'équipement courant est également fourni gratuitement.

Un Dragon pourpre typique porte une armure de plates et un heaume en fer. Il porte par-dessus un tabard arborant le symbole du Dragon pourpre. Les membres d'un grade élevé sont autorisés à porter également les armoiries de leur famille sur l'uniforme et le bouclier. Ils peuvent se battre avec l'arme de corps à corps de leur choix





mais, le plus souvent, ils sont armées d'épées longues.

L'uniforme

Les uniformes des Dragons pourpres sont confectionnés par un certain nombre de tailleurs (26 au total) portant l'insigne de la Couronne (ils possèdent un mandat royal qui les y autorise). La tunique de guerre (également appelée tenue de combat) se compose de l'armure et des armes, plus un surcot blanc portant l'emblème d'un dragon aux ailes déployées (de couleur mauve). Les emblèmes de l'unité sont apposés sur l'épaule et dans le dos du surcot. Les insignes du grade sont de petite taille et se trouvent sur la poitrine gauche, le rang noble ou de la cour et le rang du Dragon pourpre sont signalés séparément. Les surcots de la cavalerie sont plus longs que ceux de l'infanterie.

La tenue de cérémonie est l'uniforme des Dragons pourpres qui peut inclure ou non l'armure ; seules les épées de cérémonie sont autorisées lors de manifestations officielles et une autorisation particulière est exigée pour porter une épée de cérémonie au cours de festivités.

Le costume de cérémonie comprend également une ceinture de couleur mauve (qui va de l'épaule gauche à la hanche droite) sur laquelle sont fixées des broches et des médailles pour les distinctions honorifiques, ainsi qu'un demi-manteau, également de couleur mauve. Toutes les tenues de guerre ou de cérémonie de couleur pourpre sont de couleur bleu roi pour les membres des Dragons bleus.

La retraite

Un grand nombre d'anciens Dragons pourpres vivent toujours au Cormyr. Ces anciens soldats reçoivent des terres et une pension annuelle (sauf s'ils sont invalides de guerre, auquel cas ils ne reçoivent aucune terre et une pension moins élevée, mais ont leur résidence permanente dans la forteresse de Daunthers pour retraités), dont la taille dépend de la durée du service. La plupart des

anciens membres sont donc bien disposés envers la Couronne du Cormyr et plus que volontaires pour être rappelés dans les rangs pour la défendre si la situation le justifie (il est rare de recourir aux Dragons gris, mais ceux-ci ont joué un rôle primordial dans la défense du Cormyr par le passé).



Un chevalier du Dragon pourpre

