



## FIGURANTS

**YESHI AKASÂVARÂ** est décrit dans la section *Exemples de mentors* (page 202) ; **OLA CHEN**, **ARCHYTIAS METRON** et **PHILÆMON** dans la section *Figures de Patéra et sa région* (page 222).

### La Brigade Anti-Ondes

Si elle a des sympathisants parmi la population du quartier des Hautes-Rives, le noyau dur de la Brigade ne compte actuellement que sept membres. Les Brigadiers ne sont pas des mauvais bougres : si leur croyance aveugle dans la nocivité de l'antenne E.F.E.M. les a placés sur le mauvais chemin, ils sont loin d'être de bêtes « méchants ».

La Brigade a été fondée et est dirigée par les **VANTH**, une famille de marchands ælfyns ayant fait sa fortune avec la production et le commerce de *cilrès*, une épice de haute valeur produite à partir des stigmates du *serocil* (mot ælfyn que l'on peut traduire par « vive pousse »), une fleur aux pétales irisés poussant dans les terres arides.

Âgé de 56 ans, **VENEL** est le chef de la famille. Il a hérité de l'affaire familiale et se contente de s'assurer qu'elle continue à tourner. Intelligent, mais habitué à vivre dans la facilité, il peut se montrer assez naïf et crédule. Il croit sincèrement que l'antenne E.F.E.M. est néfaste pour la population, et voit en sa destruction un objectif noble à accomplir pour le bien de tous. Sa peau est couleur safran, et ses cheveux cuivrés.

**PRISS**, le compagnon de Venel, est originaire de la principauté d'Umaille. Ayant grandi dans un milieu modeste, il est plus terre-à-terre que Venel mais se laisse facilement convaincre par Thersu, en qui il voit une figure quasi-paternelle. Cet ælfyn à la peau vermillon et aux cheveux argentés a une affection particulière pour les vêtements et accessoires féminins. Il a 67 ans.

Fils de Venel et Priss, **ATÆIUN** est un jeune ælfyn de 24 ans à la peau capucine et aux cheveux argentés. D'un caractère assez énergique, typique des jeunes ælfyns, il est très lié à Hathil, qu'il considère comme son petit frère. Il a hérité de l'envie de bien faire de Venel et du pragmatisme de Priss. S'il ne termine pas en cellule du fait de son association avec la Brigade, il pourrait un jour accomplir de grandes choses. Il a une relation complexe avec Onaqué. Malgré l'inimitié atavique de leurs peuples qui colore souvent leurs interactions, ils tiennent sincèrement l'un à l'autre, et peut-être même un peu plus.

**ONAQÉ DES PIANKHI** est une jeune orque de 17 ans, âge déjà mature pour ce peuple. Elle a grandi à Patéra et n'a jamais connu la vie au sein des tribus nomades. Dotée d'un puissant sens de la justice, et d'un besoin inconscient d'appartenir à une tribu, elle s'est laissée séduire par les discours de Thersu. La méfiance des orcs vis-à-vis de la technologie l'a rapidement emporté sur leur méfiance vis-à-vis des ælfyns. Elle apprécie Atæiun, même si elle lui cherche constamment des noises.

Si le quartier des Hautes-Rives est principalement peuplé d'ælfyns, les autres races y sont également présentes. On y trouve notamment une communauté humaine dont est issu **URIEN SOW**. Ce Fédéthi de 32 ans, à la peau brune et aux yeux perçants, n'a pas oublié la responsabilité des humains dans l'orage éthérico-magnétique de +154. Il considère qu'il en est de sa responsabilité, en tant qu'humain, d'empêcher une telle catastrophe de se reproduire.

**NELIAH DAI**, 27 ans, est elle aussi une humaine. Oriall métissée, elle souffre depuis plusieurs années de migraines récurrentes accompagnées de sifflements stridents. Elle s'est laissée convaincre qu'elle souffre de « sensibilité éthérico-magnétique », dont les symptômes seraient amplifiés par les ondes supposément émises par l'antenne E.F.E.M. de la Guilde. En réalité, les douleurs de Neliah sont causées par un méningiome (heureusement bénin), séquelle d'un choc à la tête reçu lorsqu'elle était encore enfant.



Âgé d'à peine 16 ans, **HATHIL** est un gamin des rues s'étant lié d'amitié avec Atæiun en qui il voit un grand frère et un protecteur. Cette jeune pousse ælfyne, à la peau indigo et aux cheveux dorés, ne comprend pas tout aux activités de la B.A.O. mais souhaite désespérément se rendre utile. Atæiun lui a interdit de prendre une part active aux activités de la Brigade, mais le garde occupé en lui confiant des missions d'éclaireur et d'espionnage. Hathil est facilement identifiable au fait qu'il lui manque un morceau d'oreille, une blessure reçue lors d'une bagarre de rue.

### **Thersu Maorna**

Âgé de 171 ans, **THERSU MAORNA** est un ælfyn à la peau couleur sauge et aux cheveux platine. Son corps noueux porte les stigmates d'une vie bien remplie. S'approchant doucement de l'état de léthargie caractérisant les ælfyns vieux de deux siècles, il n'a plus l'énergie et la vivacité de ses 50 ans mais son esprit reste toujours aussi affûté. Dans sa jeunesse, Thersu était extrêmement impliqué dans la vie du quartier des Hautes-Rives, et il était de toutes les luttes sociales et politiques. Si l'âge l'a forcé à ralentir, il continue de se définir avant tout comme un activiste, et il a conservé tout son charisme et son talent d'harangueur.

Thersu est visiblement diminué et malade. Sans le savoir, cela fait plusieurs semaines qu'il sert d'hôte à l'empreinte psychique de Dolkar Ridith. Malheureusement, des préjugés profondément ancrés concernant le Maillage et ses effets (exacerbés par l'influence de l'esprit) l'ont persuadé que sa réactivation par la Guilde était la cause des symptômes qui l'accablent.

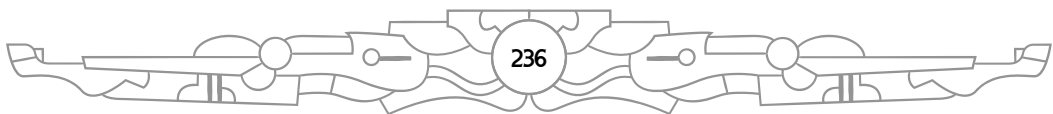
En tant que possédé, Thersu utilise ses propres caractéristiques, sauf lorsque l'empreinte-Dolkar décide de le contrôler directement, auquel cas ce sont les caractéristiques de l'entité qui prévalent.

### **Dolkar Ridith**

**DOLKAR RIDITH** était un magicien agamide de grand talent, doublé d'un professeur au Centre d'Études Éthériques et arcanologue réputé, spécialisé dans l'étude des ruines astarites. Comme beaucoup d'agamides de cette époque, il n'était pas favorable à la création de l'organisation H.E.R.O., qu'il ne voyait pas comme une réponse adaptée et efficace aux enjeux posés par l'Altération. Il n'appréciait donc pas de voir l'influence grandissante de la Guilde à Patéra, sa cité d'adoption. Par fierté mal placée, il refusa la protection de la Guilde lorsque le bruit commença à courir que les Ombres Mouvantes avaient des vues sur sa collection d'artefacts astarites. Malheureusement, travaillant tard à son laboratoire, il surprit les voleurs en plein cambriolage et y laissa la vie. C'était il y a presque 20 ans, en +281.

Dolkar n'était peut-être pas la personne la plus sympathique, mais il n'était pas pour autant un mauvais bougre. En revanche, la colère et l'injustice ressenties au moment de rendre son dernier souffle ont laissé une empreinte psychique dans le champ éthérique, un spectre vindicatif qui souhaite désormais se venger de tout et tout le monde —ses collègues du C.E.E., la Guilde, et même Patéra toute entière.

Pendant des années, cette empreinte s'est contentée de hanter l'ancien laboratoire, dans un état confus et informe, tout juste suffisant pour donner naissance à la légende urbaine du «*fantôme de la salle 2501*». Lorsque des étudiants ont tenté, suite à un pari stupide et sans vraiment y croire, d'invoquer ce mythique revenant, ils ont en réalité permis à l'empreinte-Dolkar de se cristalliser avant de disparaître dans la nuit. Elle ne tarda pas à trouver un hôte en la personne de Thersu, dont les colères entraient en résonance avec la sienne.



MEMBRE DE LA BRIGADE ANTI-ONDES				INDICE DE DANGER : 22		
PV	8	RDC	4	PM	4	
CAR	2 ▼	TRAITS	Traits raciaux, Candide			
DIS	2	CAPACITÉS	Combat à distance : 2 Combat rapproché : 2 Mécanique : 2 Rhétorique : 2 ▼			
MAÎ	2					
PRE	2					
ROB	2					
VIG	2	ARMES	Couteau (CD : 1D8) Arc court (CD : 1D8 + 1)			
FOR	2	ARMURE	Armure de cuir, Cape de voyage			
RAPIDITÉ						3
-SPRINT / CHARGE						6
RÉSISTANCE PHYSIQUE						8
-POIDS						70
RÉSISTANCE MAGIQUE						8
RÉSISTANCE MENTALE						8
SEUIL DE BLESSURE						6

THERSU MAORNA				INDICE DE DANGER : 29	
PV	8	RDC	4	PM	7
CAR	4	TRAITS	Frêle, Héliophile, Noctambule, Opiniâtre		
DIS	3	CAPACITÉS	Combat à distance : 3 Combat rapproché : 3 Provocation : 2 Rhétorique : 3		
MAÎ	3	ARMES	Stylet (1D8 + 3) Arbalète (1D8 + 3)		
PRE	2	ARMURE	Vêtements rembourrés		
ROB	2 ▼				
VIG	2				
FOR	2				
RAPIDITÉ			5		
-SPRINT / CHARGE			10		
RÉSISTANCE PHYSIQUE			7		
-POIDS			50		
RÉSISTANCE MAGIQUE			12		
RÉSISTANCE MENTALE			14		
SEUIL DE BLESSURE			6		

EMPREINTE-DOLKAR				INDICE DE DANGER : 35	
PV	10	RDC	3	PM	18
CAR	5	TRAITS	Empreinte psychique, Immatériel, Psionique		
DIS	4	CAPACITÉS	Combat rapproché : 2 Sorcellerie : 5		
MAÎ	3	ARMES	Toucher spectral (CD : 1D8 + 1)		
PRE	2	POUVOIRS	Échange Éthérique (Toucher spectral) : voir page 272.		
ROB	1	SORTILÈGES	Cécité, Entrave, Flèche Éthérique, Terreur		
VIG	1				
FOR	2				
RAPIDITÉ					4
-SPRINT / CHARGE					8
RÉSISTANCE PHYSIQUE					--
-POIDS					--
RÉSISTANCE MAGIQUE					14
RÉSISTANCE MENTALE					14
SEUIL DE BLESSURE					--