

FIGURANTS

Les Hussards d'Ephrem

Fondés en +289 par Ephrem Wing, les Hussards sont l'une des compagnies de mercenaires au service exclusif de la baronnie d'Alindra. Leur base mobile, un chaland modifié, leur permet une grande mobilité. Ils sont donc généralement chargés d'intervenir aux frontières de la baronnie, et même parfois au-delà.

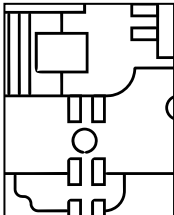
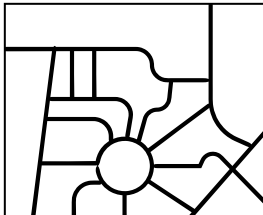
Âgé de 42 ans, l'humain **EPHREM WING** est le fondateur et commandant des Hussards. Rusé, cynique et ne s'embarassant jamais de scrupules, il a fait en sorte de rendre la compagnie indispensable à Alindra. On dit qu'en privé, il n'a pas beaucoup de respect pour le Baron, mais ceux qui connaissent Wing savent qu'il n'a de respect pour personne. Wing est un magicien talentueux, mais il préfère n'utiliser ses capacités qu'en dernier recours. C'est en quelque sorte l'as caché dans sa manche. Wing cherchera toujours à tirer profit de la situation, quelle qu'elle soit.

Âgée de 33 ans, **LINGZI ESHE** est issue de l'armée régulière de la Fédération d'Ardan, dont elle aurait été expulsée suite à un incident impliquant un officier supérieur un peu trop entreprenant. Cette humaine a rejoint les Hussards il y a cinq ans. Sérieuse et organisée, elle a contribué à en faire une unité efficace et soudée, et est très appréciée de ses subalternes. Wing a fait d'elle son commandant en second, et la laisse généralement gérer les opérations quotidiennes. Eshe est plus honorable que Wing, et si sa parole est engagée, elle ne reviendra pas dessus.

ÉLÉOS VIAI, 71 ans, est un ostrakti, un dakti mis au ban de la société naine pour avoir rejeté le collectif. Son statut est visible au premier coup d'œil, car Éléos a totalement rasé sa barbe. Au sein des Hussards, il occupe un rôle d'officier scientifique et de quartier-maître en charge de l'intendance. C'est notamment lui qui a apporté les modifications au chaland de la compagnie, et a remis Inutile en état de marche (relatif). Incontestablement brillant, mais capricieux et égocentrique, Viai n'a jamais caché qu'il quitterait les Hussards à la seconde où il n'y trouverait plus son intérêt. Pour ses caractéristiques, voir **Ostrakti** (page 312).

Le sergent **KHASEKO KĀSA**, 46 ans, est un agamide. À qui le demande, il aime à raconter qu'il était autrefois membre de la Garde Céleste, tombé en disgrâce pour avoir tenté de s'élever au-dessus de la position que la société agamide lui avait dévolue. En réalité, c'est un ancien pirate du ciel, qui a intégré les Hussards avant tout pour être protégé des anciens membres de son clan, qui en ont après sa peau. Kāsa est sarcastique et amer, et n'a pas de très bons rapports avec Eshe, qui voit clair dans son jeu. Il bénéficie toutefois de la protection de Wing, et s'entend étonnamment bien avec Viai. Pour ses caractéristiques, voir **Pirate** (page 312).

INUTILE est un nécrodroïde que les Hussards ont découvert dans les Territoires contestés. Fruit d'une technologie humaine désormais perdue, le robot a été remis d'aplomb par Éléos. Toutefois, sa matrice positronique reste très endommagée, et il ne fonctionne jamais au maximum de ses capacités théoriques. Il répète très souvent la phrase « *En quoi pu-u-u-uis-je vous être u-u-u-utile ?* », ce qui a inspiré son surnom. Inutile reste un engin de guerre meurtrier, même si ses coups d'éclat ont tendance à arriver par accident. Pour ses caractéristiques, voir **Nécrodroïde** (page 299), à la différence qu'Inutile souffre d'un dé d'adversité sur l'ensemble de ses Jets d'Action (comme s'il souffrait d'une Blessure à la tête).

EPHREM WING				INDICE DE DANGER : 55	
PV	14	RDC	5	PM	16
CAR	4 ▲	TRAITS	Irréductible, Remarquable, Technophile		
DIS	4	CAPACITÉS	Combat à distance : 5 Combat rapproché : 3 Esprit critique : 3 ▲ Marchandage : 4 Mysticisme : 4 Rhétorique : 4 ▲ Sorcellerie : 4		
MAÎ	3	ARMES	Kaskara énergétique (CD : 1D8 + 3) Pistolet +1 (CD : 1D8 + 3)		
PRE	3	ARMURE	Combinaison renforcée, Cape de voyage		
ROB	4	SORTILÈGES	Clignement, Dague de Glace, Don d'Ubiquité, Entrave, Flèche Éthérique, Invisibilité, Nuée		
VIG	3				
FOR	2				
					

LINGZI ESHE				INDICE DE DANGER : 50	
PV	8	RDC	4	PM	7
CAR	3	TRAITS	Remarquable, Technophile, Vive comme l'éclair		
DIS	4	CAPACITÉS	Ambidextrie : 3 ▲ Combat à distance : 4 ▲ Combat rapproché : 4 ▲ Esprit critique : 4 Marchandage : 3 Observation : 4 Rhétorique : 3		
MAÎ	4 ▲	ARMES	Flissa (1D8 + 2) Lance courte (1D8 + 3) Pistolet-mitrailleur (1D8+3)		
PRE	4	ARMURE	Bottes motorisées, Combinaison renforcée		
ROB	4				
VIG	4				
FOR	2				
