



RHINO

LE PORTE ETENDARD

Dans la Compagnie, Rhino est une institution, presque une tradition. Orphelin de la Guerre sans Médaille, il a couru dans les jambes des camarades tout le long des plaines herbeuses du Tosh, pendant les 7 ans de la Campagne des Cités Mouvantes. Apprenant le métier sur le tas, il s'est constitué son premier trousseau de mercenaire en pillant les cadavres au fil des batailles. Il a occupé tous les postes ou presque, avec plus ou moins de bonheur: grouillot, fantassin de seconde zone, archer sans conviction, valet et porteur de pierre pour les couillards de la Compagnie... Il fallu attendre ses débuts en tant que piquier pour que Rhino rencontre son arme de prédilection, la lance.

Soldat de valeur, il s'est illustré dans de nombreuses batailles, que ce soit la chute de la dynastie Karentov, ou la percée à travers les lignes des Myrmidons d'Argile. Populaire et compétent, il aurait pu monter en grade, mais commander n'est pas pour lui. Les choix stratégiques, les dilemmes liés au commandement, tout cela lui pèse. Mais dieu sait qu'il aime la Compagnie, elle est sa famille, son seul univers. Jamais il n'a vécu autrement que par elle.

Le rôle de porte-étendard lui va comme un gant.

Paternaliste et souvent assez critique envers les jeunes recrues, Rhino est du genre à leur jeter quelques conseils en bouquet à la moindre occasion : « Ton armure n'est pas assez ajustée aux articulations, gamin, t'as l'air tout raide comme un golem... Et puis laisse tomber les boucles d'oreilles et chope-toi des genouillères à la place, ça t'évitera de te prendre une flèche dans la rotule et de finir garde boiteux dans une ville de campagne... Enfin, c'est ce que j'en dis... » Il a toujours une histoire à raconter, des jours perdus sur un radeau au milieu de la jungle, le siège d'une forteresse d'Aavikk, l'évasion d'un camarade d'une prison militaire. Dans ses souvenirs et ses anecdotes, il y a souvent quelques graines de sagesse à grappiller.

En cochant Rhino et en lui faisant raconter un des faits d'armes de la compagnie qu'ils doivent improviser, tous les joueurs gagnent un point d'Héroïsme pour une tâche ressemblant à celle de l'histoire.

Mais tout ça n'empêche pas Rhino de vieillir. Les rhumatismes hantent sa carcasse, le souffle lui manque, toutefois, quitter l'armure et poser l'étendard serait le pire qui puisse lui arriver. Une capitulation indigne qu'il espère bien éviter, dans un dernier baroud d'honneur, quand le moment sera venu.

Pour une croix, Rhino attaque un ennemi à coup de lance-étendard et lui inflige deux points de vie.

1-2 1-4 Auto

Le Destin de Rhino est de mourir sur un champ de bataille ou de finir handicapé.

REGLE SPECIALE à cause de son age Rhino ne peut pas être rafraichi ou réparé comme les autres équipements en cours de partie. (Voir règle optionnelle)