

# La triste troupe

*Plus vicieux qu'une horde de groins, plus torves et mieux entraînés qu'un groupe de bandits de grands chemins, avec encore moins d'honneur que des voleurs et plus de haine que des parias, ils hantent les campagnes en marge de ces conflits trop nombreux qui les embauchent et les débauchent aux grés des besoins. Déserteurs, impayés ou mécontents, les mercenaires se payent sur l'habitant. Ils pillent, violent, torturent et tuent pour le plaisir puis, lorsqu'il ne reste plus que l'ennui, par désœuvrement.*

**V**oilà deux ans, ils avaient loué leurs services au mauvais camp. La bataille tournait à leur désavantage et ils n'avaient aucune échappatoire lorsqu'une lueur jaune salvatrice les ravit à un sort funeste. Ils ne sont pas mécontents de ce caprice des dragons, car à supposer qu'ils aient miraculeusement survécu à la charge, ils n'auraient de toute façon certainement pas été payés. Néanmoins, les temps sont rudes pour ces mercenaires jetés loin de tout conflit. Et leurs mœurs barbares dans ces vertes et paisibles vallées leurs valent d'être inlassablement traqués. Même les bandits de grands chemins sont ici outrés de leurs manières et craignent de les rencontrer au détour d'un bosquet.

## Portraits

**« Antolme n'aime rien ni personne, ne croit en rien ni en personne »**

La quarantaine bien tassée, Antolme a tout du vieux loup. Il parle peu, n'agit pas plus souvent et ne fait montre de véhémence que dans ces rares occasions où il faut savoir mordre pour remettre en place un louveteau trop jeune et désireux de prendre la tête de la meute. Sa pilosité poivre et sel et son physique robuste et ses deux cicatrices sur la face, une sur l'arcade sourcilière, l'autre sous le menton, témoignent de son passé aventureux.

Vétéran des champs de bataille, Antolme a la science infuse des tactiques et des situations. En particulier, il sait tempérer l'ardeur de ses compagnons quand une affaire est perdue. On l'a vu maintes fois calmer le jeu en pleine rixe : « Lorsque les forces sont trop égales, rien ne sert qu'on soit tous navrés, mieux vaut que chacun s'en retourne de son côté ». Il sait aussi leur lâcher la bride lorsqu'il le faut, et bien qu'il n'y prenne lui-même aucun plaisir, il tolère les violences gratuites et autres tortures qui font le plaisir de ses compagnons. Pragmatique, il s'éloigne simplement pour ne pas se salir ou que sa sieste ne soit pas interrompue par les cris. Dans le cas d'une victime trop bruyante on l'a déjà vu se relever pour mettre fin aux souffrances du gueulard. L'école de la guerre désensibilise en effet les gens aux pires atrocités.

Bien que ses airs puissent lui en donner l'apparence, Antolme n'a rien du chevalier loyal. Son existence entière est basée sur le pragmatisme, il ne moleste pas autrui tant que cela ne lui apporte rien de concret, mais s'il fallait extirper de force l'emplacement d'un trésor, nul doute qu'il excellerait dans le maniement du tisonnier et de la corde. De même, s'il est capable de demander la cessation des hostilités pour éviter la continuation d'un combat inutile, il ne se résignera jamais à se rendre, connaissant trop bien le sort qu'on réserve toujours aux vaincus.

Sa relation avec Elmyra est du même ordre : s'il laissait quiconque s'approprier la seule femme du groupe, son rôle de chef aurait certainement à en pâtir un jour ou l'autre. En fait, à bien y réfléchir, dans cette troupe il n'y a guère qu'envers Regnald qu'Antolme ait un embryon de sentiment, si seule-

**AIDE DE JEU**  
**RÊVE DE DRAGON**



**Auteur :**  
Benjamin Schwarz  
**Illustrations :**  
Benjamin Schwarz

**Bourmous :**  
Ghislain Thiéry

ment il pouvait être moins bête. Antolme a cependant une particularité qui le rend bien étrange aux yeux des gens : il réfléchit à voix haute. En effet, si généralement il parle peu, dès qu'il doit faire usage de son célèbre pragmatisme il déroule la preuve de son raisonnement sur un ton docte et monotone : « hum... cet otage est trop vieux, il a trop de chance de mourir en route. Or s'il meurt nous n'aurons plus d'otage. Mieux vaut donc en prendre un autre. Echangeons-le donc plutôt contre sa fille. Elle offrira en outre l'avantage de pouvoir divertir mes hommes... ». Ajoutons à cela qu'il n'a pas conscience de ce travers et supporte assez mal d'avoir l'impression d'être deviné. Ses proches l'ont vite compris et font semblant de ne pas l'entendre. Ils ont d'ailleurs tout à y gagner. Depuis quelques temps Antolme sent la vieillesse prendre le dessus. Sa main n'est plus aussi sûre qu'avant et ses vieux os gardent plus longtemps le souvenir des réveils à la fraîche. Il n'y a pas vraiment réfléchi, mais nul doute que si l'occasion s'en présentait il fausserait compagnie à la petite troupe avec le butin commun : un plein sac de larmes d'Ashani. Il lui faudrait néanmoins être certain de n'être jamais retrouvé.

TAILLE 13, APPARENCE 12, CONSTITUTION 12, FORCE 13, AGILITÉ 14, DEXTÉRITÉ 14, VUE 8, OÛÏE 12, ODOURAT-GOÛT 10, VOLONTÉ 14, INTELLECT 16, EMPATHIE 4, RÊVE 8, CHANCE 10

Mêlée 13, Tir 11, Lancer 12, Dérobée 11, Vie 13, Endurance 27, S.Const 4, Sust 3, +Dom 2, Encombrement 13

Bricolage : 4, Course : 4  
 Equitation : 4, Srv Cité : 2, Srv Ext : 4, Autres Srv : 2  
 Acrobaties : 2, Métallurgie : 0, Natation : 0  
 Écriture : 0, Légende : 0, Médecine : 0  
 Toutes compétentes de mêlée : 0, sauf Corps à corps : +4, dague : +4, épée une main : +6, épée deux mains +2, bouclier : +4

### Possession

La majeure partie des effets personnels d'Antolme réside dans ses outils de travail : une cotte de maille (protection 5), un bouclier, ainsi qu'un magnifique jeu de trois dagues, une dragonne et une esparlongue, toutes trois signées de grands maîtres forgerons. Il faut dire que les armes constituent visiblement son seul intérêt.

Quelques vêtements de lin et autres couvertures viennent compléter l'ensemble de son baluchon. Préciser tout de même qu'en tant que chef c'est lui qui a la charge et le privilège de veiller sur le butin commun : une myriade de larmes d'Ashanis. Antolme les a cachées dans le fond d'une de ses outres, et il y en a au bas mot pour cent sols dans cette peau de chèvre.

### « Regnald n'est pas très intelligent, mais il frappe fort. »

Vendu dès son plus jeune âge par des parents trop pauvres pour l'élever, Regnald a grandi sur les champs de bataille. Géant au grand cœur, il est le premier compagnon d'Antolme. Farouche et inflexible au combat, dans la vie c'est une véritable girouette. Il n'y a qu'une constante dans son raisonnement : «Antolme a toujours raison». Pour le reste, naïf en diable, il croit et fait tout ce que ses amis lui disent.

Dès les premiers jours Antolme l'a racheté et pris sous sa protection, voyant en lui un écuyer dévoué et un jeune homme qui lui rappela son propre frère. Il continue de lui inculquer sa science du combat et des hommes, mais il faut bien s'y résoudre, Regnald est limité. Antolme préfère penser que son protégé a simplement pris l'habitude qu'on pense pour lui et continue patiemment ses leçons.

Quelque peu désensibilisé par ses vingt ans de guerre Regnald n'a aucun mal à s'acquiescer des basses besognes ; il lui est néanmoins toujours pénible de supporter le spectacle de la souffrance et ne participe que rarement aux jeux de ses compagnons



de route. Parfois même, il lui arrive de pleurer en cachette pendant les exactions de ses camarades. Régnald ne comprend d'ailleurs pas les raisons pour lesquelles son mentor laisse faire, mais il ne lui est jamais venu à l'idée de lui demander.

TAILLE 16, APPARENCE 11, CONSTITUTION 15, FORCE 17, AGILITÉ 10, DEXTÉRITÉ 10, VUE 12, OÛÏE 7, ODORAT-GOÛT 8, VOLONTÉ 6, INTELLECT 7, EMPATHIE 14, RÊVE 14, CHANCE 13, Mêlée 13, Tir 11, Lancer 14, Dérobée 7, Vie 16, Endurance 31, S.Const 5, Sust 4, +Dom 5, Encombrement 16,5

Bricolage : +3, Course : +4, Saut : +4  
Charpenterie : 0, Maçonnerie : 0, Srv Ext : +4, Srv Forêt : +4  
Corps à corps : +4, hache à deux mains (maniee à une main) : +4

### Possessions

En dehors de sa double hache qu'il manie à une main sans trop de problème, Regnald ne possède que le strict minimum. Il s'occupe en outre de la majorité des effets d'Ygnothia, ce qui restreint considérablement sa capacité de charge.

### « Georg, le tortionnaire à la peluche »

Jeune trentenaire, Georg ne compte pas moins de quinze ans de guerre. Bien qu'ayant principalement exercé comme lancier, il n'est pas moins efficace la dragonne à la main. Il a intégré la troupe d'Antolme cinq ans auparavant et a tout de suite pensé qu'il serait un bien meilleur chef. Vainqueur impitoyable, il aime s'amuser longuement avec ses victimes et supporte assez mal le désintéret d'Antolme pour ce genre de loisirs, désintéret qu'il assimile à de la faiblesse.

Bien qu'il soit dans la fleur de l'âge, Georg sait qu'il n'a que peu de chances face au vieux loup, d'autant plus que ses compagnons ne sont pas encore tout à fait prêts à trahir. Impatient, il ne peut s'empêcher de tester de temps en temps l'autorité du chef, et nul doute que d'ici quelques années, quelques mois peut-être, il fera un faux pas.

Georg possède une peluche crasseuse qu'il appelle Mimi et à qui il parle de temps en temps. Ses compagnons n'ont pas compris à quel point Mimi est le point faible de Georg, le fait est que le jeune homme serait à la merci de la moindre personne menaçant l'intégrité de sa peluche...

TAILLE 12, APPARENCE 13, CONSTITUTION 13, FORCE 13, AGILITÉ 14, DEXTÉRITÉ 10, VUE 13, OÛÏE 15, ODORAT-GOÛT 7, VOLONTÉ 14, INTELLECT 12, EMPATHIE 8, RÊVE 8, CHANCE 8, Mêlée 13, Tir 11, Lancer 12, Dérobée 11, Vie 13, Endurance 27, S.Const 4, Sust 3, +Dom 1, Encombrement 12,5,

Bricolage : 0, Course : +4, Discrétion : +2, Escalade : +4, Saut : +2, Séduction : +3, Vigilance : +2  
Srv Cité : 0, Srv Exterieur : +2, Srv Desert : +2  
Jeu : +2, Natation : 0  
Lance : +4, épée une main : +2, épée deux mains : +2

### Possessions

Outre son armure de cuir dur qu'il porte en permanence, et sa dragonne, Georg ne possède ouvertement pas grand-chose. Quelques piécettes qu'il réussit à ravir à la vue de ses compagnons ornent le fond de sa bourse, ainsi qu'une vieille peluche crasseuse représentant une souris. Georg s'isole parfois avec elle pour lui tenir une conversation assidue, persuadé qu'il s'agit de la réincarnation de la sœur qu'il n'a jamais eue mais dont il rêve très souvent.

### « Mignance qui vit tranquille car il vit caché »

Compagnon d'Antolme depuis près de quinze ans, Mignance traîne toujours une maladie. Voué et claudiquant, s'il a survécu si longtemps aux champs de batailles malgré sa faible constitution, c'est qu'il flaire les embrouilles et s'en est toujours tenu éloigné. On ne l'a pratiquement jamais vu en première ligne, et lorsque cela arrivait il y avait systématiquement un gros butin à se partager. Antolme a rapidement compris l'étrange aptitude de Mignance et a maintes fois calqué sa décision sur l'attitude de ce souffreteux personnage. Il a ainsi réussi à éviter quelques traquenards et à prendre du galon dans des missions aisées. Mignance s'étant ainsi fréquemment retrouvé sous les ordres d'Antolme, il lui est tout naturel de continuer à le considérer comme son chef, il apprécie d'ailleurs grandement de rester dans l'ombre.

Maigre et osseux, même lorsqu'il n'est pas malade Mignance donne l'air de l'être. Il ne faut néanmoins pas s'y fier, lorsque le besoin s'en fait sentir il sait prouver son expertise dans le maniement de l'espar-longue. Il préfère néanmoins jouer le rôle d'archer caché là où malgré son strabisme convergent et ses tremblements incessants il excelle tout particulièrement.

Lâche et couard, il n'a pas son pareil pour malmenner ses victimes. Une façon pour lui de se convaincre de sa force et de son ascendant. Dans la troupe personne n'est dupe mais à part Regnald personne ne songerait à s'interposer, après tout qui sait ce qui peut se passer pendant la nuit ?

### Têtes de dragon

**Sens de l'à-propos :** Mignance ressent intérieurement le moindre danger indistinct qui pourrait le menacer. Le malaise physique et moral dont il souffre alors le pousse à s'éclipser sans se signaler. A

l'inverse, il ressent aussi lorsqu'une situation pourrait lui être bénéfique et se porte spontanément au devant d'elle. Il ne s'agit absolument pas de quelque chose de réfléchi, mais plutôt d'une sorte d'instinct comme d'autres peuvent en avoir. Simplement, dans le cas de Mignance, l'instinct n'a jamais été mis en défaut.

**Malade en sursis :** L'individu est constamment sous l'effet d'une maladie sans pour autant jamais mourir. Concrètement il a un malus de +5 pour attraper une infection, et de +5 pour en guérir.

TAILLE 10, APPARENCE 8, CONSTITUTION 11, FORCE 8, AGILITÉ 13, DEXTÉRITÉ 17, VUE 15, OUIË 10, ODORAT-GOÛT 9, VOLONTÉ 12, INTELLECT 9, EMPATHIE 15, RÊVE 8, CHANCE 15, Mêlée 10, Tir 16, Lancer 12, Dérobée 12, Vie 11, Endurance 23, S.Const 3, Sust 3, +Dom 0, Encombrement 9

Discrétion +5, Escalade +2, Vigilance +8  
Srv Cité +5, Srv Extérieur +3, Srv Forêt +3  
Jeu +4  
Botanique +6, Écriture 0, Médecine +4  
Dague +4  
Arbalète +6, Arc +10, Dague +4

### Possessions

Outre son arc auquel il tient plus qu'à la prunelle de ses yeux strabiques, Mignance prend grand soin de dague. Celle-ci lui sert d'ailleurs plus souvent à manger ou à s'acquitter de ses loisirs favoris : se curer les dents et fabriquer des flèches. Un art dans lequel il excelle et qui lui permet d'avoir en toute situation un carquois bien garni et relativement léger en dépit du grand nombre de traits qu'il contient. L'arc de Mignance est un prodige de simplicité et d'équilibre qui confère un bonus de +3 au tireur. Le bois noir d'Albante dont il est constitué et sa poignée en velour rouge usé pourront intriguer.

Mignance possède en outre une vaste herboristerie à la confection de laquelle il accorde beaucoup de temps et dans laquelle il puise abondamment au quotidien.

Constamment voûté sous sa longue cape grise élimée, la capuche rabattue, ce tireur d'élite présente un bien piètre spectacle à qui ne l'a jamais vu à l'œuvre. On l'entend rarement s'exprimer, si ce n'est d'une voix rauque entre deux quintes de toux ou crachats verdâtres.

### « Lural n'existe que par le regard des autres »

Petit, malingre, laid, nerveux et complexé, Lural « La hyène » est celui dont les personnages auront le plus à s'inquiéter dans les premiers instants. Son intelligence est mise quasi-exclusivement au service de son désir de plaire. Pour lui, tout est prétexte à faire ses preuves aux yeux de ses camarades. Malgré son incompétence il est le premier à s'engager

dans les coups fumeux. Il a l'insulte facile et redouble d'inventivité dans la torture, aiguillonné par les rires de ses amis. Il ne craint pas les coups, il en a déjà tant pris, mais redoute comme la peste d'être rejeté.

Paradoxalement, c'est aussi le plus loyal envers la troupe. S'il venait à être pris, contrairement même à Antolme il préférerait se laisser torturer et mourir que de révéler la cachette de ses compagnons.

Si d'une manière ou d'une autre les personnages se trouvent acceptés par la troupe, ils feront l'étrange expérience de voir leur ancien bourreau devenir le plus empressé des amis. Lural passera en effet instantanément du mode « petite teigne » au mode « servile et désireux de plaire ».

Lural n'a été intégré à la troupe qu'il y a un an. Attiré par l'aura d'Antolme il a quitté la bande de voleurs dont il faisait partie et s'est fait accepter par ces bandits d'une trempe autrement plus dure que ses précédents amis. Excellent dans le maniement de la dague et des instruments de serrurerie, il n'a jusqu'à présent que rarement eu l'occasion de briller par ses talents.

TAILLE 8, APPARENCE 7, CONSTITUTION 11, FORCE 9, AGILITÉ 16, DEXTÉRITÉ 14, VUE 14, OUIË 16, ODORAT-GOÛT 12, VOLONTÉ 10, INTELLECT 9, EMPATHIE 9, RÊVE 15, CHANCE 10, Mêlée 12, Tir 14, Lancer 11, Dérobée 14, Vie 10, Endurance 20, S.Const 3, Sust 2, +Dom 0, Encombrement 8,5

Course 5, Discrétion 6, Escalade 2, Saut 0, Vigilance 5  
Srv Cité 6, Srv Extérieur 0, Travestissement 4  
Acrobatie 4, Jeu 5, Jonglerie 2, Serrurerie 8  
Dague +2 (lancer +2)

### Possession

En bon monte-en-l'air citadin Lural ne se sépare que rarement de ses sondes, passes, crochets et autres attirails de serrurerie. Il possède en outre quelques dagues qu'il dissimule à sa ceinture ou dans ses chausses. Mal rasé, les cheveux sales et ébouriffés retenus par un bandeau déchiré, le voleur exhibe à tout bout de champ ses dents gâtées en un sourire inquiétant. Il s'exprime rapidement d'une voix particulièrement haute perchée qu'il n'aime pas qu'on lui rappelle.

### « Ygnothia qui jouit devant les cadavres »

Authentique thanatosienne, Ygnothia a trouvé sa vocation le jour où la guerre devait embraser son village. Plutôt que de s'enfuir, elle a regardé fascinée les soudards perpétrer leurs exactions. Attribuant son attitude à du courage les hommes d'arme en firent leur mascotte et la traînèrent partout avec eux. Grâce à son attrait morbide pour les plaies elle acquit rapidement des compétences de soins très

utiles dans une troupe militaire, ce qui lui permet en outre d'échapper à un autre genre d'emploi un peu moins glorieux.

La souffrance, celle des autres, exerce aussi sur elle une forme d'attrance, elle y devine des froissements dans le tissu du rêve, mais ce qui la fascine vraiment c'est l'instant de la mort. A l'époque, une fois les batailles terminées, elle parcourait les champs afin d'observer le spectacle hypnotique de l'évanescence de l'âme et le moment précis où le corps devient chair. Il lui arrive même d'en jouir, mais c'est assez rare, elle est généralement déçue par la fugacité de l'instant.

Dans la troupe tout le monde met sa bizarrerie sur le compte du traumatisme de l'enfance. Son impudeur met parfois mal à l'aise mais personne n'ose lui faire de remarque, Antolme par paresse, les autres par peur de passer pour faible. En outre sa grande beauté excuse facilement son comportement. Elancée et gracile, blanche de peau, pour ne pas dire blême, ses cheveux et son iris noir de jais ont un effet captivant, et ses traits taillés à la serpe contribuent encore à lui donner une aura de mystère.

Personne dans le groupe ne suspecte sa haute rêvanterie, elle même n'en a que faiblement conscience bien qu'elle ait instinctivement commencé à prendre de l'ascendant sur certains membres. Si d'aventure ils venaient à prendre connaissance de la nature de leur comparse ils n'hésiteraient pas à la mettre à mort, il y a des limites à l'absence de mœurs. Seul Régnald la soutiendrait et tenterait de l'aider à s'enfuir, peut-être Antolme ferait-il aussi un geste, mais rien n'est moins certain...

TAILLE 11, APPARENCE 18, CONSTITUTION 10, FORCE 9, AGILITÉ 13, DEXTÉRITÉ 2, VUE 12, OÛÏE 11, ODORAT-GOÛT 11, VOLONTÉ 15, INTELLECT 12, EMPATHIE 3, RÊVE 16, CHANCE 7, Mêlée 11, Tir 12, Lancer 10, Dérobée 11, Vie 11, Endurance 26, S.Const 3, Sust 3, +Dom 0, Encombrement 10

Chant +2, Course +2, Cuisine +2, Danse +2, Discrétion +2, Séduction +8, Vigilance +2, Comédie +2, Equitation +2, Musique (flutte) +2, Srv Cité +2, Srv Extérieur +2, Maroquinerie +2, Thanatos +10

## Sorts

(Tous trouvés sur les grimoires de l'omnirêve : <http://www.monpetitcoin.com/omnireve/grimoire/index.html>)

**Possession de rêve** (Fleuve) R-9 r2+ Portée Toucher, Durée Illimitée, Cible Relique, JR Avec HN r-9, sans HN r-8

Ygnothia a d'ailleurs possédé Antolme, Georg et Lural à qui elle fait parfois subir involontairement des cauchemars nocturnes.

**Envoûtement:** Cauchemars sans fin, (Nécropole) R-8 r8, Portée Toucher, Durée Illimitée, Cible Relique, JR Aucun

**Animation d'un épouvantail** (Nécropole) R-11 r var, Portée E1, Durée Permanent, Cible Un épouvantail, JR Aucun

## Possessions

De la cantinière dont elle a appris le métier dans les nombreux campements mercenaires, Ygnothia a hérité un grand nombre d'ustensiles de cuisine et d'une charrette. La charrette n'est plus qu'un lointain souvenir, et c'est maintenant Regnal qui a la charge de porter les cuivres.

En décédant d'une crise cardiaque nocturne, la vieille Sulaine a aussi légué sa garde-robe à celle qu'elle considérait comme sa protégée. Ygnothia a gardé les plus beaux atours de la cuisinière et a complété sa collection en prélevant sur les victimes de la troupe.

Elle compte en outre de nombreux bijoux qu'il ne serait pas très prudent d'exhiber à proximité des attaques... mais la prudence ne fait pas partie de son vocabulaire.

## La triste troupe et les voyageurs

**P**armi les nombreuses interactions que les personnages pourraient avoir avec la triste troupe, la plus évidente consistera certainement dans un simple guet-apens sur une route forestière. Paradoxalement cette alternative est la moins dangereuse, surtout si les personnages ne font pas mine de vouloir se défendre. Le tout consistant à ne pas exciter les instincts bestiaux des assaillants.

Les PJs pourraient aussi traverser un hameau après le passage de la triste troupe. Celliers pillés, bétail volé ou massacré, sépultures profanées, grange incendiée, jeune vierge forcée puis étripée, parents pendus... Si la macabre scène ne les dégoûte pas trop, peut-être auront-ils la mauvaise idée de se servir parmi les restes. Il leur sera alors beaucoup plus difficile de se disculper lorsqu'ils seront arrêtés plus loin par les hommes d'arme sur la trace de ces malandrins qui écument la région.

Les PJs pourraient aussi tomber de manière impromptue sur une scène de pillage et se demander quelle attitude adopter.

Il se peut aussi que la rencontre de la triste troupe se change en avantage, si par exemple les personnages doivent faire face à un danger quelconque présentant une promesse de richesse. Se poseront alors le problème du partage et celui d'être ultérieurement assimilés à ces malandrins qu'on connaît bien dans la région.

Plus impromptu et plus simple, les voyageurs en fuite face à une bande de groins pourraient sans le vouloir tomber sur le campement des malandrins et en recevoir l'aide providentielle. Le combat commun créant des liens ils seront alors plus facilement intégrés à la troupe.

Les PJs pourraient aussi être réquisitionnés par les autorités locales pour traquer et capturer les malfaiteurs. Peut-être encore pourraient-ils être la planche de salut qu'attend Antolme.

Enfin, on peut imaginer que la rencontre se fasse en ville, soit que les malandrins aient décidé de se faire malandrins citadins, soit que les personnages cherchent dans les bas-fonds une aide providentielle pour une mission périlleuse.

