

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

La seigneurie de Montroy, introduction à la campagne d'Iglias, est destinée initialement à être jouée avec les règles d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons - TSR Inc). Elle s'adresse à un groupe d'aventuriers commençant l'aventure aux niveaux d'expérience 1 à 3. Les deux scénarios associés à la description de la seigneurie plongeront les protagonistes dans l'environnement et les soubresauts du Grand Duché de Géoff, la guerre et les prémices des désastres qui marqueront la campagne d'Iglias.

Les données *en italique* font référence aux règles d'AD&D.

Le Grand Duché de Géoff et les dieux des protagonistes sont issus du World of Greyhawk (TSR Inc).

La ville de Montroy doit son nom aux « Compagnons du Crépuscule » de Bourgeon.

Bonne lecture & surtout bon jeu !

Skuffy, le maître du jeu.
lecycle.ivalia@orange.fr



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Sommaire

Préliminaires

Le Duché de Géoff
Contexte historique
La Seigneurie et la ville de Montroy

Scénario 1 : L'hiver et la guerre, damoiselle Oveline de Montroy

L'an 600
Les Bois de l'Oy
Les brigands
La Seigneurie de l'Oy
Tergique
Retour dans les bois
Le campement des brigands
Retour à Montroy

Scénario 2 : Les apôtres de Nérull

An 600, mois de février
Meurtres et
Les recherches du mage Tégroil
Le départ
L'embuscade
Les ruines du temple
Les souterrains du temple
Les soldats de Tangorn
Ciourne
Le début du combat
Le château de Ciourne

Épilogue (ou l'engagement de Trantel)

An 600, printemps/été.





Préliminaires

Le Duché de Géoff

Nous sommes en l'an 600 du calendrier commun. C'est au cours du mois de janvier que meurt sa haute excellence Owen I, grand duc de Géoff, à l'âge de 88 ans, après un long règne de 69 ans.

Le duché de Géoff est aujourd'hui indépendant, bien que par le passé il constitua un temps l'une des nombreuses provinces du royaume de Kéoland. Cette contrée qui a l'étendue d'un royaume, est composée d'une mosaïque de fiefs appartenant aux vassaux du duc ainsi que des terres sous la dépendance directe de ce dernier. Ainsi on dénombre quatre baronnies, celles d'Elanoï, d'Otern, d'Iglias et d'Hochoch, et quatre seigneuries, celles de Montroy, d'Oy, de Fandorn et d'Alx, auxquelles s'ajoutent les propres terres du duc.

La population du duché s'élève à 95000 habitants. On compte aussi 6000 elfes hauts qui vivent en coexistence avec les communautés humaines. Le duché comporte 7 villes moyennes (la capitale Gorna, Elanoï, Hochoch, Iglias, Otern, Febloï, et Montroy, classées par ordre décroissant selon leur importance), 16 villages, 27 hameaux auxquels il faut ajouter une centaine de bourgs. Des elfes sylvestres habitent aussi dans l'Hornwood (que je traduis ici par le Bois Cornu, nom que je préfère au Bois du Cor).

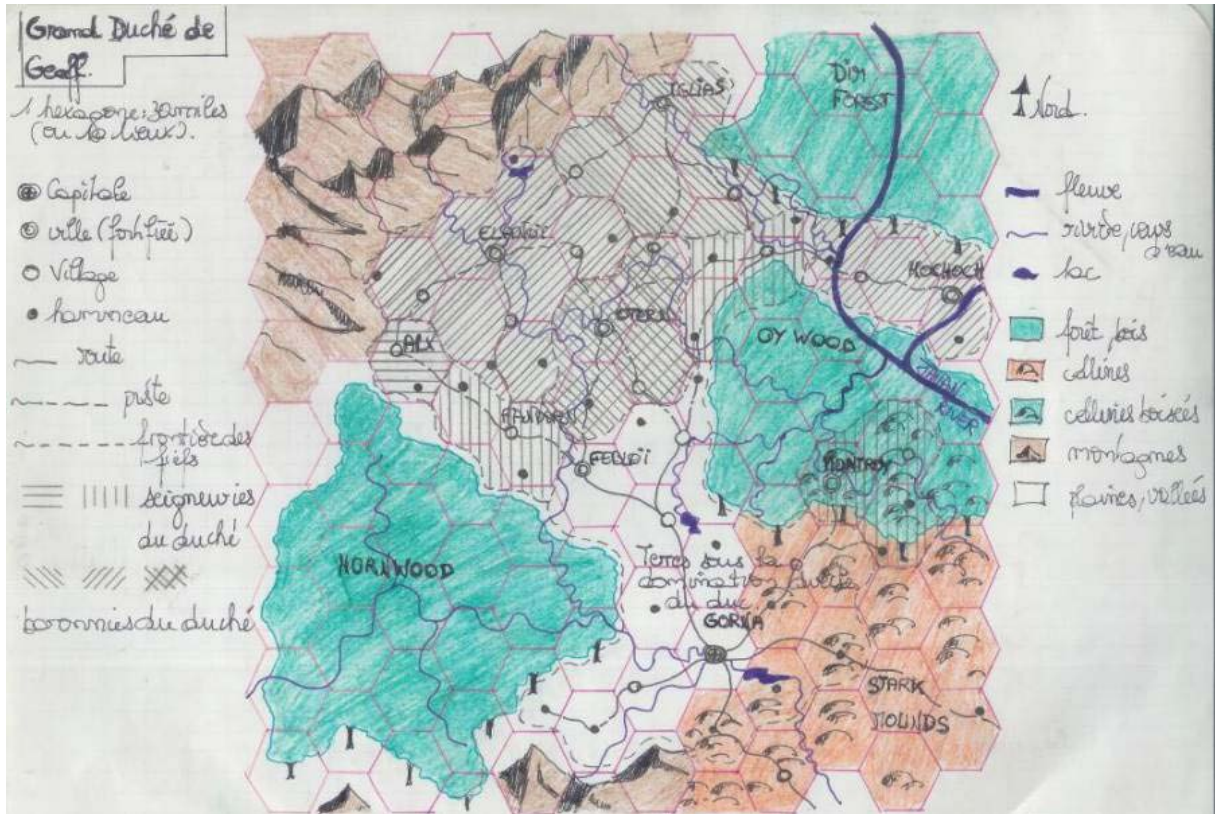
La société est très médiévale, aux coutumes profondément enracinées : les vassaux sont liés à leurs seigneurs et ces derniers aux premiers, les uns par l'hommage, le service (voir la servitude) et la participation à l'armée, les autres par le devoir de protection des premiers. Elle est influencée par diverses divinités dont les plus populaires mettent en jeu les éléments naturels. A l'exception des elfes, demi-elfes, gnomes et petites gens, à la rigueur quelques nains, les humanoïdes ne sont guères appréciés : ils sont chassés et exterminés. Car des montagnes qui bordent le duché au nord, au sud et à l'ouest, descendent fréquemment des créatures mauvaises qui viennent infester les forêts : des orques, des gobelins, et mêmes des ogres ou des géants. Ils osent pénétrer dans les plaines et les vallées pour semer la terreur et la désolation. D'où les combats fréquents et la haine des habitants à l'égard des humanoïdes.

De part sa position le duché reste plutôt isolé du reste du monde. Les échanges s'effectuent principalement par la capitale, Gorna, cité la plus proche du Stérich ou du royaume du Kéoland avec lesquels les relations diplomatiques sont cordiales et le commerce régulier. Les collines du sud-est (les Starkmounds) traversées par les pistes empruntées par les caravanes des marchands offrent une relative sécurité. Au nord-est, quelques navires partent d'Hochoch pour descendre le Real Stream et gagner la rivière de Java pour aboutir au Stérich et au Kéoland. Mais ce trafic fluvial s'il désenclave quelque peu le nord de la baronnie encerclé par les forêts et les marais, reste peu important en raison des dangers qu'il comporte. Encore moins nombreux sont les navigateurs qui osent remonter le Real Stream au travers de la Sombre forêt pour atteindre la Grande Marche et le Bissel.

Le commerce intérieur reste beaucoup plus important. Il s'effectue entre les différentes villes du royaume. La capitale Gorna et la ville de Fébloï à la frontière des terres duciales et de celles des grands vassaux du duc, en sont les principales bénéficiaires.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Carte du Grand Duché de Géoff





Contexte historique

Auparavant fermement uni par la poigne du duc Owen, le duché semble se désagréger à la mort de celui-ci. En effet le grand duc est décédé sans successeur mâle. Il y a plus de dix années son fils unique est mort au combat à la terrible bataille du Bois Cornu, au sein des forêts qui portent le même nom. Cette bataille opposa les troupes ducales à des hordes humanoïdes descendues des montagnes de Cristal. Malgré la victoire, la mort de son fils plongea le duc dans un profond désespoir. C'est après ce tragique évènement que le premier conseiller du duc, le marquis d'Orbviack et seigneur de Fébloï, s'est vu confié la prise en charge quasi exclusive des affaires du duché, le duc préférant se retirer. L'habileté, la fidélité et la souplesse du marquis a permis de maintenir la cohésion du duché jusqu'à la mort du duc. Mais d'autres grands vassaux n'ont pas tous digérée la faveur du duc accordée au marquis. Ainsi en est-il du baron Walfrai, cousin du duc et baron d'Elanoï, le plus grand vassal du duché. Véritable vainqueur de la bataille du Bois Cornu (c'est grâce à sa vaillance et à l'intervention décisive de son ost, alors que les troupes ducales refluaient en déroute après la mort de leur seigneur le fils du duc, que la victoire fut finalement arrachée) il a considéré comme un affront à sa personne de ne pas avoir été nommé à la place du marquis. Cette rancœur, il l'a gardée pour lui du temps du vivant du duc.

Pourtant le duc estimait profondément les deux hommes, le baron pour ses talents de guerrier, le marquis pour ses talents d'administrateur. C'est pourquoi il leur maria ses deux filles : l'aînée, Jeanne la boîteuse devint l'épouse de Walfrai, et la cadette, Aude la belle, fut mariée au marquis. Le duc était loin de se douter durant les dernières années de son règne des conséquences de ce geste. L'avidité, la haine et la jalousie allaient éclater au grand jour, les deux vassaux s'estimant chacun le successeur légitime du duc.

Le baron Walfrai a su rallier à sa cause les autres barons du duché, ainsi que plusieurs petits seigneurs. Il représente la noblesse de souche du pays. Qui plus est, il est marié à l'aînée des enfants du duc. C'est un valeureux et brave guerrier, un meneur d'hommes hors pair d'une cinquantaine d'années, issu d'une haute lignée de seigneurs parente de celle du duc Owen I. Jeanne la boîteuse, sa femme, n'a pas vraiment la beauté d'une duchesse. De surcroît elle boîte. Follement amoureuse de son mari, l'ambitieuse veut le hisser au rang de duc. Malicieuse et rusée, elle reste une femme sévère, âpre et glaciale pour son entourage. Elle hait sa sœur Aude, jalouse de cette beauté dont elle n'a pas héritée.

Le marquis d'Orbviack est le fils d'un petit seigneur de campagne. Il est un piètre guerrier. Le nobliau doit avant tout sa réussite à son intelligence et ses capacités d'administrateur. Ainsi il accéda au poste d'intendant de Fébloï. Ses actions lui attirèrent le soutien de la bourgeoisie locale. Et à l'extinction de la lignée des seigneurs de Fébloï, avec l'accord du duc, il fut élu unanimement par le conseil des notables de la cité comme le nouveau seigneur de la commune. Excellent régisseur, il gagna la bienveillance du duc qui lui accorda le titre honorifique de marquis après l'avoir hissé au rang de premier conseiller. Par la suite, il lui accorda la main de sa fille Aude, et lui laissa prendre en mains les affaires du royaume. Owen n'eut jamais à se plaindre de ce conseiller fidèle qui lui devait tout et qui fit prospérer comme jamais la capitale Gorna et ses alentours. Le marquis dota les terres ducales d'une administration efficace, privilégia la bourgeoisie, et sut placer des serviteurs dévoués au commandement des contingents permanents de l'armée. Ainsi il contrôle les terres les plus riches du duché (celles du domaine personnel du duc), a le soutien des bourgeois de Fébloï et de la capitale Gorna ainsi que de leurs milices, et a la mainmise sur les troupes du duc. Il

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

possède de plus l'appui secret du seigneur de Fandorn. Sa femme Aude la belle, marquise d'Orbviack, allie la grâce, le charme et la beauté. C'est une épouse fidèle et pleine de bonté, l'inverse de sa sœur aînée.

Ni le baron ni le marquis ne sont d'alignement mauvais. Mais il est des hommes qui ne peuvent s'entendre, et qui à force de discordes et de mécontentes, finissent par ne plus pouvoir se supporter. Tel est le cas de ces deux hommes qui se vouent une haine profonde et réciproque, attisée par l'appât du pouvoir.

Car tous deux veulent s'emparer de la couronne ducale, s'estimant comme légitime successeur d'Owen I : le baron la réclame par le droit du sang et le marquis se considère comme le successeur légitime du duc, le seul capable de poursuivre sa politique et de conserver les institutions mises en place, d'assurer la prospérité et la cohésion du royaume. Plus pragmatiquement, le marquis sait aussi que si un autre devient duc à sa place, il perdra tout ce que le duc lui a accordé de son vivant...

Après deux semaines de tentatives de négociations au palais ducal de Gorna, conjuguant désaccords, querelles, discordes et insultes, le baron et ses partisans s'en sont retournés se retrancher dans leurs fiefs, réunissant leurs hommes d'armes et préparant leurs villes à soutenir un siège.

En effet les armes vont parler. Les troubles ont d'ailleurs déjà commencé. De viles créatures sortent de l'ombre, pour émerger de leurs cachettes obscures. Des humanoïdes rôdent, ainsi que des routiers, des mercenaires, et des bandits attirés par l'odeur du sang ou du butin à venir. Il devient dangereux de voyager sur les routes du duché.

Les elfes hauts se sont pour la plupart retirés dans les bois et les contrées reculées du duché. Et sauf quelques-uns, ils ont décidé de ne pas s'engager dans le conflit des humaines.

Après l'échec des négociations, le marquis a joué la provocation en envoyant un héraut à Elanoï demander au baron Walfrai de le reconnaître comme grand duc de Geoff, et de venir lui rendre hommage à Gorna ainsi que ses partisans. Le baron en devint fou de rage et fit pendre le héraut et jeter aux oubliettes les membres de son escorte. Ayant appris la trahison du seigneur de Fandorn qui a rejoint le camp du nobliu, il réunit plusieurs de ses chevaliers, et accompagné du seigneur d'Alx, il s'en va ravager les terres de Fandorn, brûlant et pillant. Fandorn, impuissant, ne put que contempler le triste spectacle du haut de son donjon dans lequel il s'est retranché.

C'est l'hiver de l'an 600. Il est rude et dur comme chaque année. La neige recouvre la terre et les forêts. Il n'est plus temps de guerroyer, et encore moins d'assiéger. Le marquis a dû se résigner à patienter jusqu'au printemps pour riposter. Il compte assiéger et s'emparer d'Otern, une ville clef dont la prise ouvrirait la voie d'Elanoï. C'est l'hiver, mais il ne compte tout de même pas rester inactif.

Pour les habitants du grand duché, cet hiver de l'an 600 semble encore plus rude que les précédents. Et le printemps qui s'annonce ne sera pas celui de la joie, mais plutôt celui du désespoir...

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

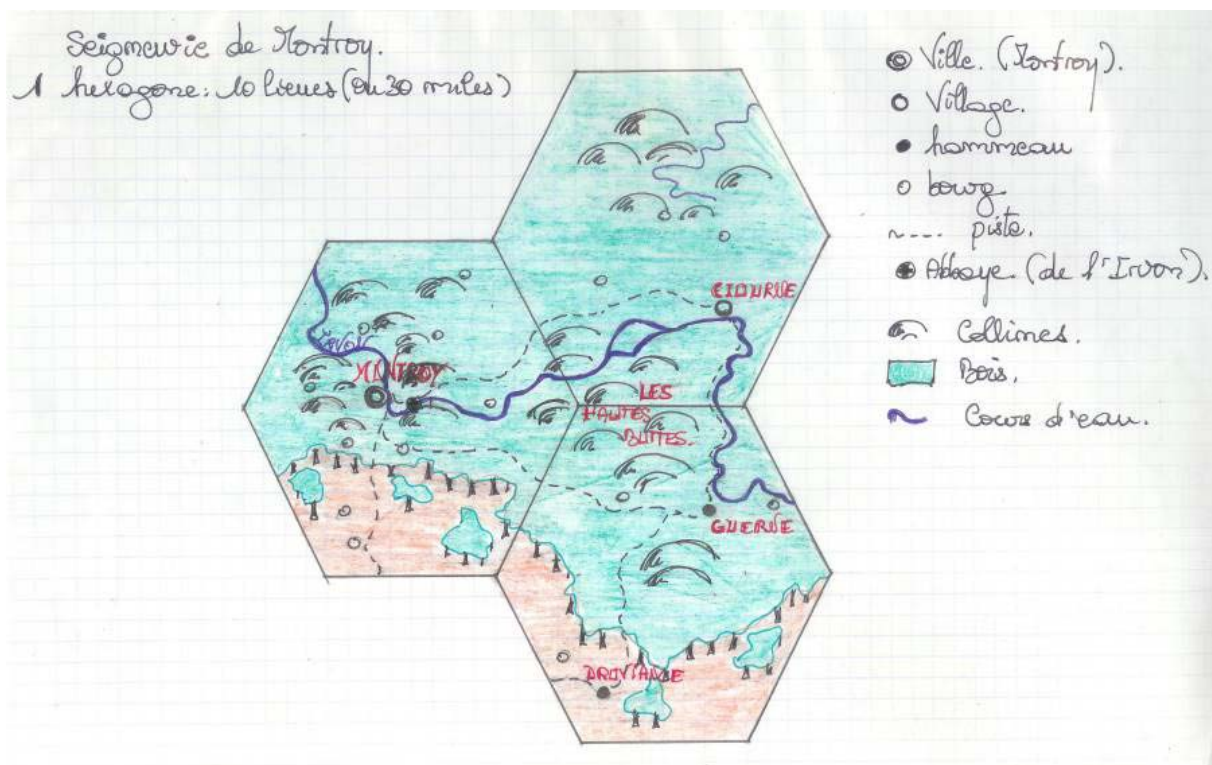
La seigneurie et la ville de Montroy

Construite parmi les collines du Bois de l'Oy, la ville naquit il y a un peu plus d'une centaine d'années. Elle fut fondée par un valeureux vassal du duc de Geoff, qui en échange de ses services, fut récompensé par l'octroi de terres quasiment sauvages à l'est du duché, où seules quelques petites communautés de chasseurs et de bûcherons s'étaient installées. Gilbert de Montroy et sa petite troupe pacifièrent ce qui devait devenir son fief, et en chassèrent les créatures mauvaises. Grâce au butin qu'il avait amassé au cours des guerres où il avait servi le duc, il engagea bûcherons, charpentiers, tailleurs de pierre et maçons, et fit bâtir en haut d'une butte peu accessible sa demeure, tandis qu'en contrebas s'édifiaient près d'une large rivière les bâtiments qui allaient bientôt former une ville : Montroy.

En l'an 600 la ville compte environ 3000 âmes intra muros, auxquelles s'ajoutent les quelques centaines de pauvres dont les maisons précaires en bois s'adossent à l'extérieur de l'enceinte, entre le cours de l'Irvoon et les fortifications. Elle est dirigée par le seigneur Tangorn, l'arrière petit-fils de Gilbert de Montroy.

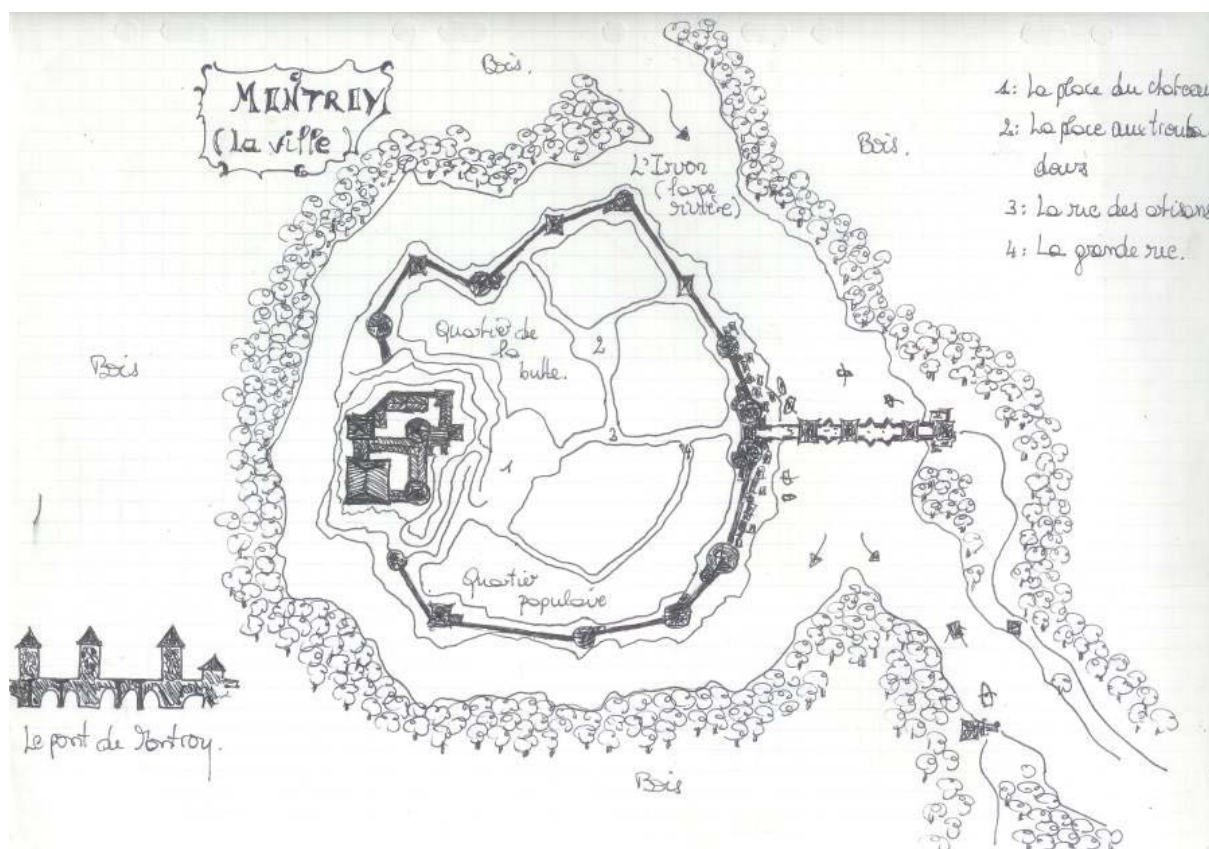
Montroy est une petite ville tranquille, et gagnée par la monotonie, isolée du reste du duché par les forêts et sa position excentrée. Ses habitants n'ont jamais connu les calamités de la guerre, seulement quelques accidents avec des créatures des bois que le seigneur ne manque jamais de donner la chasse. Alors que la vie reste dangereuse pour ceux qui vivent au travers des bois, elle est au contraire paisible pour les habitants de la ville.

Carte de la seigneurie de Montroy



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Carte de la ville de Montroy



L'Irton, le pont et les fortifications

La ville est entourée par l'Irton, une large rivière dont la profondeur varie de 2 à 10 m. On accède à l'unique entrée et sortie par un long pont de pierre fortifié par trois hautes tours successives, carrées et aux toitures d'ardoise. Les arches du pont qui enjambent la rivière permettent le passage des embarcations des pêcheurs. Les tours sont équipées de larges portes permettant le passage des hommes, des montures et des chariots empruntant le pont. Elles sont aussi dotées d'embrasures et de meurtrières. Un bâtiment carré et massif, à toiture d'ardoises, et flanqué de plusieurs annexes, protège l'entrée du pont sur la rive opposé à la cité (du côté des bois). Le pont et ses ouvrages sont protégés par des soldats du seigneur tout comme les fortifications de la ville.

Derrière le pont et adossées aux remparts, des maisons précaires en bois, des huttes et des tentes s'agglutinent sur les berges de l'Irton, abritant pêcheurs, bûcherons, maraîchers, journaliers et miséreux n'ayant pu trouver un logis dans la ville ou n'ayant point de quoi en payer le péage d'entrée.

La ville est fortifiée de solides murs d'enceinte de 6 m de haut renforcés par des tours rondes ou carrées, couvertes, et dont la hauteur s'élève à 9 ou 12 m. Les tours sont dotées de meurtrières et embrasures, ainsi que de mâchicoulis à leur dernier niveau (ouvertures pour déverser sur d'éventuels assaillants huile bouillante et projectiles). Des coursives parcourent le sommet des remparts, accessibles par des escaliers de bois ou de pierre. Elles sont

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

protégées par des parapets de pierre crénelés par des merlons et sont par intermittence équipés de mâchicoulis. Certaines portions de remparts sont couvertes par une toiture en bois.

L'entrée de la ville, haute de 4,5 m et large de 3,5, est surmontée par une arche dont la clef de voûte est gravée du blason des seigneurs de Montroy (un épervier « debout », de profil et regardant à dextre, à bandes sinoples sur champ d'azur). L'accès en est protégé par un pont-levis surplombant une fosse de 5 m de profondeur, une solide herse et enfin une double porte de bois renforcée de métal. L'arche elle-même est haute de 6 m et crénelée en son sommet : mâchicoulis de pierre, embrasures, merlons et coursive. Elle est encadrée de part et d'autre par deux tours rondes de 10 m de hauteur et 12 m de diamètre qui renferment les mécanismes et les chaînes de levée et de descente du pont-levis et de la herse. Des soldats gardent l'entrée et font payer une taxe de péage à tous ceux désirant rentrer à l'intérieur des remparts.

En cas de siège, un trébuchet en pièces détachées sera assemblé. Des chaudrons suspendus et quatre balistes viennent renforcer la défense des murailles.

Le seigneur Tangorn possède une garnison de deux centaines de soldats, dont plusieurs mercenaires. Ils assurent la protection de la ville et de ses alentours proches, ainsi que celle du château. La plupart ne portent pas la livrée des seigneurs de Montroy, à l'exception des hérauts et des chevaliers.

La ville de Montroy possède une milice qui compte deux cent hommes mobilisables. Mais tant que les soldats du seigneur suffisent à garantir la protection de la communauté ou que ce dernier ne s'en est pas allé guerroyer, celle-ci n'est pas mise sur pied. Les miliciens sont habillés aux couleurs de la ville : un collant rayés de vert et de bleu, une tunique verte aux manches et à col bleu en dessous d'une armure de cuir.

Rues et quartiers

La ville intra-muros est constituée de grosses et hautes maisons médiévales à colombages, à plusieurs étages, qui s'entassent les unes contre les autres et penchent dangereusement vers le passant, aux toitures pointues et élancées. A l'exception des axes principaux qui sont dallés et qui sont aussi les plus larges, les rues sont étroites et sombres, boueuses nauséabondes.

Plusieurs ruisseaux traversent la ville, canaux de l'Irvon creusés par l'homme. Ils permettent de charrier les déchets et les excréments déversés à même la rue par les habitants. Quelques petites étendues d'eau en périphérie permettent aux citadins de laver leur linge.

La ville peut être divisé en cinq quartiers plus ou moins inégaux, dont le quartier de la butte qui borde, comme son nom l'indique, la butte sur laquelle est érigé le château, et le quartier populaire qui longe la partie sud des fortifications. Ces deux quartiers sont les plus pauvres de Montroy. Ils n'offrent pas le spectacle de misère profonde de certains taudis des grandes cités, mais se sont les moins avenants et lotis : y vivent les ouvriers, les apprentis, les serveurs, les domestiques, les commis, les palefreniers, et autre habitants exerçant des métiers sans fortune ainsi que de petits artisans. Les autres quartiers sont plus ou moins aisés selon les rues. Parmi les axes principaux on citera la Grande Rue qui longe le quartier populaire, aussi surnommée la rue des charretiers en raison des nombreuses charrettes et carrioles qui l'empruntent, la rue des artisans qui est la plus animée et la plus attrayante de Montroy. Reliant la porte de la ville au château du seigneur, celle-ci est encadrée par une succession d'échoppes et de boutiques d'artisans allant de la forge à l'orfèvrerie. Les trois rues qui rejoignent la place aux troubadours sont elles aussi fortes animées.

On dénombre deux places suffisamment importantes pour être considérées comme telles : la place aux troubadours et la place du château. La première est le lieu de prédilection des amuseurs et des troupes théâtrales, la seconde, plus triste car dominée par la butte et la

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

silhouette massive du château, sert aux exécutions publiques, mais aussi au marché chaque fin de semaine (le seul jour de la semaine durant lequel le péage est supprimé pour les vendeurs venus de l'extérieur de la ville). Lorsque le seigneur de Montroy désire s'adresser aux citoyens, il envoie ses hérauts clamer ses décisions à la populace sur les places des troubadours et du château, ainsi que dans les rues principales.

L'artisanat

Bien que Montroy possède un artisanat très varié pour une petite ville, celui-ci reste dominé par deux activités essentielles, ainsi qu'une troisième bien que cette dernière a considérablement décliné ces derniers temps, faute de main-d'œuvre.

La plus importante, et de loin (Montroy est entourée par les forêts), est celle des métiers du bois, regroupés au sein de la guilde du même nom. Elle comprend de nombreux bûcherons (travaillant dans les forêts et logeant pour la plupart hors de la cité), les charpentiers, les menuisiers, les ébénistes, les tourneurs, et même les charretiers et les tonneliers. La guilde ne se limite pas à la ville mais étend ses activités aux différentes communautés de la seigneurie : le village de Ciourne, et les hameaux... Le travail du bois est la fierté de Montroy, et les bourgeois de la ville peuvent se vanter d'avoir les meubles les plus ouvragés du duché. La guilde régit le commerce et l'acheminement des produits finis jusqu'à la capitale Gorna où ils sont très prisés. Car les travailleurs du bois de Montroy sont aussi des artistes. La guilde est dirigée par une dizaine de notables, marchands, commerçants et maîtres artisans, qui élisent chaque année leur maître de guilde (l'un d'entre eux...). Elle prospère depuis plus d'une trentaine d'années au profit de ses membres éminents. Son siège est une haute et belle maison en bois, située dans la rue du bois (une rue pavée qui relie la rue des artisans à la place aux troubadours). Son emblème qui figure sur l'enseigne de l'édifice est un tronc d'arbre planté d'une hache de bûcheron.

La seconde activité prépondérante de Montroy est celle de la guilde du maître Talerne : celle-ci regroupe les tailleurs, tisserands, teinturiers, drapiers, tanneurs, fourreurs et tapissiers de la ville. Créée initialement par maître Talerne, la guilde est désormais dirigée par son petit fils Egmort, le plus riche marchand et bourgeois de Montroy. En effet tous les ateliers et métiers du textile, de la teinture et de la tapisserie au sein de la seigneurie dépendent plus ou moins directement de cette guilde. Grâce à sa fortune considérable, Egmort entretient un commerce florissant avec les autres villes du duché, tout en devant affronter une féroce concurrence. Mais comme pour le bois, les draps et les teintures de Montroy se sont forgés une élogieuse renommée. Le siège de la guilde est la riche demeure de maître Egmort, petit bonhomme rondouillet reconnaissable à son fameux chapeau à plume, le même qui recouvrait jadis le chef de Talerne dont le portrait orne l'enseigne de la bâtisse.

La troisième activité, qui fut autrefois la première, est celle de la corporation des bâtisseurs. Celle-ci regroupe les maçons, les couvreurs, les ardoisiers, les plâtriers, les terrassiers, les peintres, les tailleurs de brique et de pierres qui travaillent dans les nombreuses carrières nichées dans les collines boisées. Autrefois essentielle à l'édification de la ville et des forteresses de la seigneurie, la corporation se trouve depuis plusieurs années en difficulté. Car à part l'entretien, la rénovation et quelques travaux de maçonneries, le travail est venu à manquer. Ainsi les effectifs de la corporation ont considérablement diminué. Son siège est un bâtiment de pierre solide donnant sur la place aux troubadours. Son enseigne représente un tas de pierres taillées devant un mur en cours de construction. La corporation est dirigée par un collège de six maîtres artisans représentant les différents métiers de l'institution. Si un habitant de la seigneurie désire faire construire un édifice, ou bien le fait lui-même, soit il

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

s'adresse à la guilde qui détient un monopole exclusif à l'instar de la guilde du maître Talerne ou de celle du bois.

On trouve bien sûr d'autres artisans à Montroy et dans ses environs, tels que les forgerons, cordonniers, poissonniers, boulangers... Mais ceux-ci ne sont pas suffisamment nombreux pour constituer guildes ou corporations. Montroy est une petite ville, et bien des artisans sont seuls à exercer leur profession.

Il n'y a pas de guilde magique à Montroy, ce qui n'empêche pas la présence de quelques magiciens fort discrets. En revanche, à l'exception d'éventuels voyageurs, il n'y a aucun illusionniste. Il n'y a pas non plus de guilde de voleur, en raison de sa petite taille, néanmoins plusieurs y vivent en toute indépendance.

Auberges et tavernes

Montroy possède trois auberges et une taverne. La plus belle, la plus réputée et la plus prospère est l'hôtel de Montroy, sur la place aux troubadours, tenue par le fort Goldric. Vient ensuite l'auberge du diable de la butte, sur la place du château, un établissement correct mais aux prix plus accessibles aux voyageurs moins fortunés. Enfin, l'auberge des bas fonds, au cœur du quartier populaire, pourra offrir le gîte aux plus modestes avec un confort tout relatif et un service qui laisse à désirer. Dans la rue du chat noir, quartier de la butte, la taverne de la truie, endroit peu fréquentable, est tenue par Garque le borgne, un homme fort désagréable.

Religion

En matière de religion, Montroy est partagée par trois courants. Le plus important, qui réunit le plus de fidèles, est celui des quatre divinités oéridiennes des saisons : Telchur (Al : CN) le dieu de l'hiver, du vent du nord et du froid, Atroa (Al : NB), déesse du printemps et des vents d'est, Sotillon (Al : CB/N), déesse de l'été et du vent du sud, de l'aise et du confort, et enfin Wenta (Al : CB), déesse de l'automne, des vents d'ouest et de la moisson. Ce culte est vénéré par la plupart des paysans et des bûcherons de la seigneurie, soit la majorité des serfs, car il est proche de leurs préoccupations quotidiennes. L'abbaye de l'Irton, dédiée aux quatre divinités, et bâtie au sommet d'une colline à une lieue de la ville, est visible du haut du château. De même une église de modeste taille se trouve sur la place du château. Les seigneurs de Montroy, à l'instar de leur ancêtre Gilbert, ont opté pour cette religion. La coutume veut que les morts soient placés sur un petit esquif en bois auquel on met le feu et que l'on abandonne au courant de l'Irton.

Dans la ville, il existe aussi dans le quartier du nord un petit temple dédié au dieu Zodal (Al : NB, pitié, espoir, bienveillance et bonté). Les fidèles de Zodal sont surtout des citadins, mais leur nombre reste nettement inférieur à celui des fidèles des quatre divinités. En dehors de la ville, au sein de la seigneurie, rare sont ceux qui connaissent même l'existence de ce culte. Ce dernier est toléré par le seigneur, car il n'est pas nuisible à l'ordre public, mais au contraire attire la sympathie des habitants des quartiers populaire et de la butte.

Enfin une prêtresse de Lydia (Al : NB, musique, savoir, lumière du jour) et une poignée de suivantes se sont installées depuis une dizaine d'années dans une bâtisse au nord du quartier populaire, et répandent d'une manière douce les préceptes de leur divinité. Bien que leur action suscite le mécontentement du clergé des quatre divinités oéridiennes, le seigneur de Montroy tolère ce petit culte, d'autant plus que le nombre de convertis parmi les citadins reste très restreint, et que les préceptes sont pacifiques.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Château

La demeure des seigneurs de Montroy est bâtit sur une haute butte étroite qui surplombe la ville sur une trentaine de mètres. Elle offre une vue dégagée sur la vallée boisée qui se faufile entre les collines qui entourent la cité. A l'est, on distingue l'abbaye de l'Irton, des quatre divinités oéridiennes, nichée au sommet d'une colline au pied de laquelle glisse la rivière. Un chemin étroit et sinueux mène jusqu'au pont-levis du château. Dans la forteresse vivent la famille du seigneur, ses proches, les courtisans, les écuyers, les serviteurs... Parmi les plus importantes on peut citer : Faviard le bouffon, l'amuseur et parfois même le conseiller du seigneur ; Tegroil, un vieux mage et ami de Tangorn ; les chevaliers Grans, Octave, Rubert, tous compagnons d'armes du seigneur ; Eliort le maître armurier et forgeron ; Jeglion le capitaine de la garnison (un vieux routier) ; Fète le gros bourreau ; Giark le terrible geôlier, Ségourne le messager et héraut de Tangorn ; le chevalier Trantel fils aîné de Tangorn et héritier de la seigneurie ; Natra la sulfureuse courtisane ; Dame Eglian sœur de Tangorn et femme de Grans...

Personnages divers :

Le seigneur Tangorn (guerrier niveau 9, Al : NB) :

Ce vieux guerrier massif et solide âgé de 56 ans participa à la bataille du Bois Cornu. Il porte une barbe grise et a les cheveux blancs. Tangorn est bon et juste, et il sait prendre de prompt décision lorsque c'est nécessaire. Il aime chasser au travers de ses forêts, et c'est un combattant clairvoyant. Tangorn est veuf depuis dix longues années.

Tegroil, le magicien et sage de Tangorn (thaumaturge, Al : N) :

Il est âgé de plus de cinquante ans, a une longue barbe blanche et porte une robe soyeuse et grise ainsi qu'un haut chapeau de même couleur. Il est craint car mystérieux, les gens du commun l'entourant de fables et de superstitions.

Faviard, le bouffon de Tangorn (voleur niveau 6, Al : N) :

A 44 ans l'amuseur est encore très agile. Bien qu'il soit le comique de la cour, il est respecté car Tangorn l'apprécie. Faviard forme quelques novices pour prendre par la suite la relève...

Le chevalier Grans (guerrier niveau 7, Al : CB, 59 ans) : Robuste malgré son âge.

Le chevalier Octave (ranger niveau 5, Al : NB, 46 ans)

Le chevalier Rubert (guerrier niveau 5, Al : CB, 47 ans) : une large cicatrice couvre son visage.

Jégliion, routier et capitaine de la garnison (guerrier niveau 6, Al : LN), fidèle compagnon d'armes de Tangorn. Il porte une armure de plates +1, une grande hache d'armes +2, et une dague +1.

Sire Maldric, chevalier (paladin niveau 7, Al : LB, dieu : Zodal, 57 ans) : ce personnage très influent auprès du seigneur est rarement présent à Montroy. Il parcourt les routes pour accomplir ses devoirs, mais son point de chute et de repos favori est la ville de Montroy. C'est un très grand et vieil ami de Tangorn.

Autor de Glicte, grand prêtre de l'abbaye de l'Irton (clerc niveau 9, Al : CB, 69 ans) : vieillard maigre et élancé avec encore quelques cheveux blancs. Il sort rarement de l'abbaye à l'exception des cérémonies et banquets auxquels il est convié. Il dirige une douzaine de clercs et une vingtaine de moines.

Ogmand, prêtre de l'église de Montroy (clerc niveau 5) : il dirige 3 clercs et 6 moines.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Vecton, évêque du temple de Zodal de Montroy. Il est assisté d'une dizaine de clercs envoyés de Gorna parcourir la campagne et les bois répandre la parole de Zodal. Son plus fidèle et fervent protecteur est le chevalier Maldric (ainsi que les paladins qu'il forme).

Catherine, prêtresse de Lydia (clerc niveau 7, 36 ans, Charisme : 16, Beauté : 17) : c'est une femme troublante et attirante. Ses quatre suivantes, adeptes et acolytes, sont toutes très attrayantes.

Le château de Montroy





Scénario 1 : L'hiver et la guerre, damoiselle Oveline de Montroy

NB : ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveaux 1-3 pour la plupart natifs de la seigneurie de Montroy.

An 600

Ce sont les premiers jours de février. Le duché de Géoff est plongé au cœur de l'hiver, la terre est recouverte de neige. C'est le souffle de Telchur et le froid qui l'accompagne qui règnent en maître sur les forêts et les plaines de ce vaste territoire.

A Montroy, chacun se couvre et se réchauffe comme il le peut. La neige recouvre les maisons et même l'Irvon est gelé. Pourtant cela n'empêche pas les plus braves de voyager au service de leurs suzerains. Ainsi un soldat messenger portant la livrée des seigneurs de l'Oy, un arbre feuillu croisé d'une épée longue sur champ d'or est arrivé au château pour demander audience au sire Tangorn. Frigorifié et épuisé, il s'est écroulé de son cheval dans la première cour du château. Sa monture fourbue ne présentait guère un meilleur état. L'homme avait chevauché pendant plus de deux journées au travers des bois de l'Oy par un froid glacial afin de gagner la ville. Après une journée de repos et de sommeil enfiévré dans une chambre chaude où il a été recueilli au château, le messenger va enfin pouvoir délivrer sa missive. Tangorn le reçoit au cours de la matinée. Plusieurs gens l'entourent comme de coutume, d'autres se pressent aux balcons de la grande salle d'audience. Ce n'est pas une réception privée.

Alors le messenger annonce avec gravité la mort de la dame Audrenne, qui est la tante du seigneur Tangorn. Audrenne dirigeait d'une poigne de fer la seigneurie de l'Oy depuis la mort de son époux. C'est désormais son jeune fils Gontran qui se retrouve maître de la seigneurie. Et c'est se dernier qui a dépêché le messenger à son cousin et parent : celui-ci informe ce dernier que son maître Gontran s'est déclaré partisan du baron Walfrai, et qu'il incite ardemment le seigneur Tangorn à le rejoindre au côté du baron, légitime successeur du duc Owen contre l'imposteur marquis d'Orbviack. Il ajoute enfin que Walfrai a promis d'élever au rang de baronnie la seigneurie de Montroy si Tangorn se décide à rejoindre son parti.

Tangorn réfléchit, songeur. Puis il informe le messenger qu'il enverra une petite escorte à la seigneurie de l'Oy pour informer son cousin de sa décision. Puis il donne congé au messenger après lui avoir accordé une monture « fraîche », le gîte et le couvert.

Le seigneur de Montroy se retire avec ses proches pour tenir conseil. Le mois précédent, en janvier, Tangorn avait déjà envoyé un héraut à la capitale Gorna afin d'annoncer publiquement sa position vis-à-vis des deux prétendants à la couronne ducale. Ne devant répondre de sa vassalité qu'envers son véritable suzerain, le duc de Géoff, il avait fait proclamer sa neutralité dans la lutte opposant les deux belligérants, n'accordant son soutien ni à l'un, ni à l'autre, mais avait assuré qu'il viendrait prêter hommage au prochain duc, quel qu'il soit, comme le doit tout bon vassal. Car Tangorn sait combien la lutte qui est engagée entre le baron Walfrai et le marquis d'Orbviack est incertaine. Les forces des deux camps sont équilibrées, et le seigneur ne veut surtout pas voir son domaine livré au pillage des routiers et Montroy assiégée. La guerre à venir va déchirer le duché, et il n'est même pas certain qu'il y aura un nouveau duc pour succéder à Owen...

Pour Tangorn, Gontran est un jeune guerrier fougueux et impatient, qui n'a pas pris le temps de juger des conséquences de ses actes : la seigneurie de l'Oy est éloignée des terres du baron

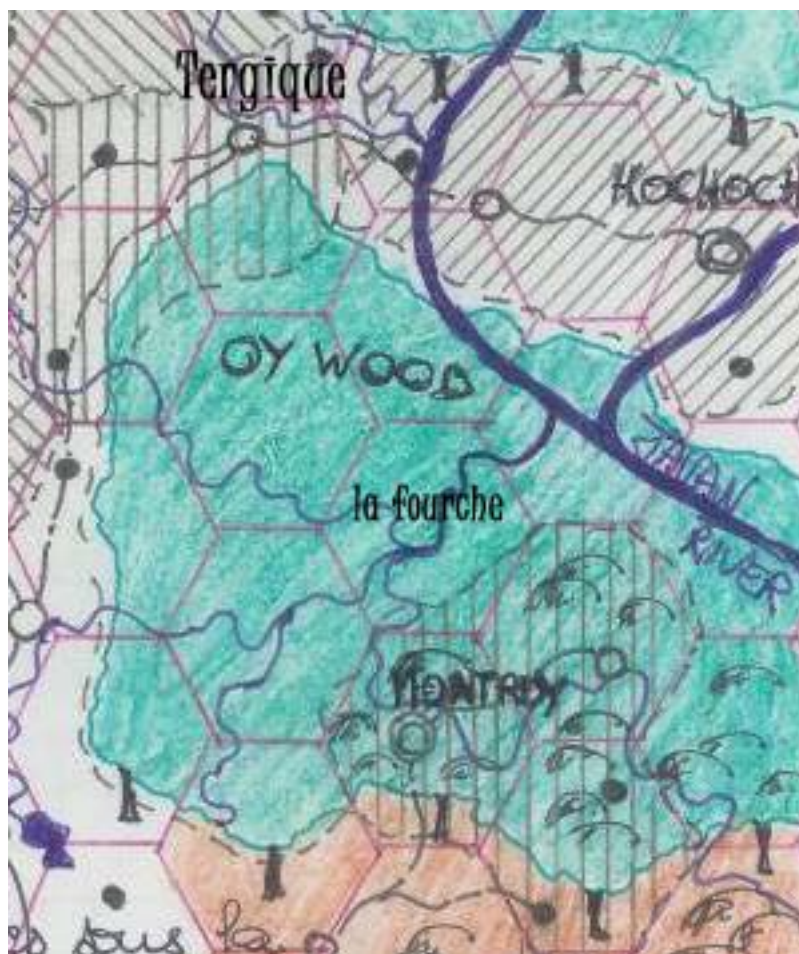
LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Walfrai, et bien plus proche de celles du marquis. Mais pour l'heure, la préoccupation première du seigneur est sa jeune nièce Oveline, dont il avait confié l'éducation à sa grande tante Audrenne. Cette dernière décédée, et la seigneurie de l'Oy engagée dans la guerre, il lui faut ramener Oveline en lieu sûr, à Montroy. Une mission sans véritable danger si elle est accomplie promptement avant que la seigneurie de l'Oy ne soit ravagée par les soudards que ne manquera point d'envoyer d'Orbviack pour mater le jeune seigneur félon.

Sur les conseils de son entourage, Tangorn désigne une petite troupe, l'escorte qui sera chargée de ramener Oveline à Montroy. C'est le chevalier Trantel, fils aîné du seigneur Tangorn qui prendra la tête de la troupe. Oveline est sa bien aimée, et Trantel s'est lui-même porté volontaire.

C'est le lendemain que la troupe composée des aventuriers et du chevalier Trantel quittera la ville de Montroy pour s'aventurer au travers des bois de l'Oy vers le nord afin de gagner la seigneurie de Gontran et plus particulièrement le village de Tergique où se trouve la place forte du sire dans laquelle réside Oveline...

Cette simple mission va pourtant s'avérer plus difficile et compliquée que prévue...



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Les bois de l'Oy

Le voyage

C'est l'hiver et bien souvent la température descend en dessous de -10°C. Les bois de l'Oy sont recouverts par la neige, les arbres sont nus, tout comme les arbustes. Quelques buissons épineux sont toujours garnis de leurs feuilles... La forêt est calme, bercée par le chant de rares oiseaux que le froid va bientôt emporter.

Tant que la troupe suivra l'Irton pour quitter la seigneurie de Montroy, elle ne pourra guère se perdre. Et tant qu'elle se trouvera sur le territoire du seigneur Tangorn, elle ne fera aucune mauvaise rencontre : seulement quelques groupes de bûcherons à l'ouvrage, et quelques petits bourgs isolés. C'est après avoir quitté la seigneurie que les difficultés commenceront. La troupe suivra le cours de l'Irton jusqu'à atteindre le lieu dit de la fourche, où la rivière est rejointe par deux affluents. A cet endroit les aventuriers devront chercher un guet en aval afin de traverser l'Irton qui s'est considérablement élargi. Après une heure de recherche ils trouveront un passage adéquat pour franchir les eaux. Une fois sur l'autre rive ils prendront la direction du nord-ouest et abandonneront l'Irton derrière eux. A partir de là la troupe pourra se perdre ou faire des mauvaises rencontres.

Déplacements :

En forêts :

A cheval : 30 miles (48 km) par jour soit 12 lieues de 4 km

A pied, non encombré : 20 miles (32 km) par jour soit 8 lieues de 4 km

A pied, encombré ou en recherche : 10 miles (16 km) par jour soit 4 lieues de 4 km

En plaine, prairies, sur piste :

A cheval : 18 lieues par jour

A pied, non encombré : 12 lieues par jour

A pied, encombré ou en recherche : 6 lieues par jour

Errance : Il est aisé de se perdre dans les bois, surtout lorsqu'ils sont recouverts d'un manteau neigeux. Par jour, la troupe aura 1 chance sur 2 de s'égarer (1 chance sur 4 si le groupe comporte un ranger). Au pire, la troupe s'égarrera deux journées consécutives avant de se rendre compte de son erreur (faire un tirage par jour).

Direction prise lors d'un égarement par rapport à la direction à suivre (dé de 6) :

1 : à droite devant

2 : à droite derrière

3-4 : en arrière

5 : à gauche derrière

6 : à gauche devant

Tirages de rencontre aléatoires (1/12): matin, midi, après-midi, crépuscule, minuit, aube.

1-2 : elfes sylvestres

3 : gnomes

4 : loup garou

5 : loups

6 : ours brun

Une rencontre obligatoire aura lieu, durant la seconde journée ou les suivantes du voyage au travers des bois de l'Oy : celle avec les mercenaires et les bandits.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Description des rencontres :

1-2 Elfes sylvestres :

Si les elfes ne sont pas surpris mais qu'au contraire la troupe des aventuriers l'est, les elfes ne se montreront pas. Ils se dissimuleront et poursuivront silencieusement leur route.

Ils sont une douzaine à chasser afin de ramener du gibier pour leur clan. Selon la table des réactions (cf. p.59 ou 238 du Guide du Maître), la leur ira de « neutre, non intéressé, incertaine » à « amicale, action immédiate ». Elle pourra devenir négative si la troupe se comporte de très mauvaise manière à leur rencontre. Les elfes portent des vêtements bruns et des manteaux verts.

Si les aventuriers sont perdus, les elfes pourront leur montrer la bonne direction, et même les accompagner un bout de chemin.

Elfes (12 dont un guerrier niveau 3 : Fo : 17, Dx : 16) : CA : 6 (cuir clouté ou broigne), Déplacement : 36 m, Al : CB-N, DV : 1+1, Att : 1 (arc, épée longue, lance de fantassin ; le chef possède une épée longue +1), Dg : selon l'arme ou 1-10, +1 au toucher avec épée ou arc, 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil, surprennent sur 1-4, peuvent se déplacer silencieusement et se fondre dans la végétation, infravision sur 18 m, 1-6 pp par individu. Le chef porte une corne et un talisman d'argent entouré d'un tissu noir et qui représente un vieil arbre sur lequel on a posé un sort de lumière éternelle (400 po).

3 Gnomes :

Il y a deux possibilités de rencontre (dé de 6 : 1-3 : carrière ou 4-6 : troupe en marche)

Pour la première rencontre, qui ne pourra pas se faire de nuit, les aventuriers entendront des coups répétés de pierre que l'on frappe à une assez grande distance de leur position. S'ils se rapprochent des bruits, ils découvriront au bout de quelques minutes une petite carrière de pierre exploitée par une vingtaine de gnomes (et tout autant de mules) équipés de piolets, de marteaux et de sacs remplis de morceaux de roche. En fait, ces derniers ont découvert un filon d'argent parmi les rochers, et s'affairent à l'extraire. Les gnomes seront d'abord méfiants (faire un tirage de réaction, cf. p.59 ou 238 du Guide du Maître) mais n'attaqueront pas sans raison.

Gnomes (20 dont un guerrier niveau 2) : CA : 5 (cuir renforcé d'anneaux ou de pièces métalliques, bouclier ; le chef est revêtu d'une cotte de mailles et porte un bouclier : CA : 4), Déplacement : 18 m, DV : 1, Att : 1 (gourdin, lance de fantassin, fronde ; le chef manie une épée courte +1 et un arc court), Dg : selon l'arme ou 1-6, In : très, Al : N à LB, T : P (1 m et +), infravision sur 18 m, + 4 aux jets de protection contre le poison et la magie, les grands humanoïdes ont -4 au toucher, 2-8 po par individu (12 po et 6 pp pour le chef).

Pour la seconde possibilité de rencontre, les mêmes gnomes et leurs mules seront en marche, de jour comme de nuit. Ils seront soit en route pour leur carrière, soit de retour, les mules chargées du précieux minerai, pour rejoindre les demeures de leur clan situées à quelques lieues de là dans la forêt. Si les gnomes surprennent les aventuriers et ne le sont pas eux-mêmes, ils passeront leur chemin.

4 Loup-garou :

Si la rencontre a lieu la journée, la troupe découvrira au travers des arbres une demeure en pierre à moitié détruite et brûlée. Elle découvrira le corps déchiqueté et lacéré du bûcheron auquel appartenait la masure ainsi que les restes calcinés de sa femme et de ses enfants. Le carnage est récent et remonte à la nuit dernière, comme en témoigne le corps du bûcheron et les poutres encore fumantes de la ruine. C'est un loup-garou solitaire qui en est à l'origine.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

La rencontre avec la créature se fera de nuit. Le loup-garou enragé attaquera la troupe.

Loup-garou (cf. p.72 MMI) : CA : 5, Déplacement : 45 m, DV : 4+3, PV : 26, Att : 1, Dg : 2-8 (+ lycanthropie), surprend sur 1-3, touché uniquement par des armes magiques ou en argent, In : moyenne, Al : CM, T : M, XP : 335.

Gravement blessé, il s'enfuira au travers de l'obscurité en poussant des hurlements effroyables et rejoindra son gîte situé à plusieurs lieues de là. La troupe pourra le poursuivre et le traquer grâce au sang qu'il perdra durant sa course. Sa tanière est une vieille cabane de bois appuyée contre un talus de terre enneigée. L'intérieur, sale et puant, contient une petite table abîmée, un chandelier tordu, un brasero à charbon bosselé, une pailleasse immonde. Les murs branlants sont lacérés de coups de griffes. Plusieurs cadavres d'oiseaux déchiquetés gisent sur le sol. Une vieille hache rouillée est toujours accrochée à l'une des parois (le loup-garou était autrefois un paisible bûcheron...). Sous le brasero, une petite trappe recouverte de crasse dissimule une cavité creusée dans la terre qui recèle une boîte fermée à clef (clef qui a depuis longtemps disparue). Celle-ci contient 600 pc, 70 po, et une *fronde chercheuse*.

5 Loups :

Une meute de 11 loups affamés parcourent les bois enneigés de jour comme de nuit à la recherche de nourriture :

Loups (11) : CA : 7, Déplacement : 54 m, DV : 2+2, Att : 1, Dg : 2-5, In : semi, Al : N, T : P, XP : 35+3/PV, hurlements.

6 Ours brun :

Un ours errant solitaire et agressif, qui attaquera sans hésiter.

Ours brun : CA : 6, Déplacement : 36 m, DV : 5+5, PV : 31, Att : 3, Dg : 1-6/1-6/1-8 (s'il touche avec une patte avec 18 ou plus, l'ours étouffe sa cible pour 2-12 points de dégâts supplémentaires), In : semi, Al : N, T : G (3 m et +), XP : 486. Entre 0 et -8 PV, l'ours continue à se battre pendant 1-4 rounds avant de s'écrouler. A -9, il est tué immédiatement.

Les brigands

Quand les aventuriers approcheront de la seigneurie de l'Oy, toujours dans la forêt, ils seront assaillis par un groupe de brigands constitués de routiers et de mercenaires désœuvrés. Ces derniers surprendront les aventuriers sur 1 à 3 (dé de 6). Ils sont huit, appartenant à une bande plus importante attirée par les troubles qui règnent dans le duché, et qui vient de mener une expédition de pillage au sein de la seigneurie de l'Oy. Les huit brigands sont à la recherche de leurs compagnons qui se sont réfugiés dans les bois. Ils sont énervés car ils ont perdu le gros de la troupe lors des derniers pillages et se sont par la suite eux-mêmes égarés dans la forêt.

L'embuscade : deux arbalétriers en retrait tenteront de tuer celui qui fermera la marche de la troupe de Trantel. Deux autres ainsi que leur chef surgiront au devant la troupe en mettant en joue le chevalier. Les trois autres resteront cachés sur les côtés, derrière arbres et buissons, prêts à intervenir, tandis que leur chef exigera les bourses et toutes les possessions de valeur de Trantel et de son escorte.

Brigands (8 dont le chef, guerrier niveau 2) : HN, CA : 7 ou 6 (broigne ou cuir clouté, casque, certains portent aussi un bouclier rond), 4 pour le guerrier (cotte de mailles, bouclier et casque), PV : 5 à 7, 15 pour le guerrier, Al : NM, CM, Att : 4 ont des arbalètes légères, des épées courtes et des dagues, 3 ont des lances de fantassins et dagues, le guerrier est armé d'une arbalète légère, d'une épée longue et d'une dague. 2-5 po, 1-8 pe, 1-12 pa et 2-20 pc par

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

individus. Le chef possède une bourse de 28 po et 6 pp, un sac contenant une assiette et un gobelet en argent (200 po et 50 po respectivement). Ils sont habillés de vêtements usés et sales, et de chausses épaisses, possèdent de la nourriture (des miches de pain et du vin), et divers objets de peu de valeur provenant de leurs rapines.

La seigneurie de l'Oy

Le marquis d'Orbviack savait de source sûre que le sire Gontran était un partisan du baron Walfrai. Bien que sa mère Audrenne avait proclamé sa neutralité dans le conflit pour la couronne ducale à l'instar du seigneur Tangorn de Montroy, le premier ne fut guère surpris par la décision du jeune seigneur de rallier ouvertement le parti de son ennemi. Dame Audrenne morte, la seigneurie de l'Oy est devenue un obstacle pour le marquis. Or celui-ci avait déjà envoyé ses troupes ravager la baronnie d'Otern, en prévision du siège de la ville du même nom au printemps prochain. Aussi, en apprenant la mort d'Audrenne, il décida aussitôt de scinder son armée pour fondre sur la petite seigneurie de l'Oy, proche d'Otern, afin de prendre par surprise Gontran, l'empêcher de porter secours à la baronnie voisine, et finalement le neutraliser. Ainsi, laissant la moitié de ses hommes dévaster Otern, le marquis fonça avec les autres sur l'Oy. Les soldats bien trop nombreux progressèrent sans rencontrer de véritable résistance jusqu'au cœur de la seigneurie : le village et la forteresse de Tergique. L'armée saccagea le village et investit la forteresse. Intrépide, fougueux et quelque peu inconscient, Gontran qui s'était réfugié dans le château avec ses chevaliers, tenta une sortie aussi héroïque qu'inutile pour déstabiliser les rangs des assaillants. D'Orbviack ayant prévu une telle éventualité, ses hommes eurent tôt fait d'encercler les cavaliers une fois franchi le pont-levis. Accueillis par les piques et les armes d'hast des piétons, désarçonnés ou tombant sur leurs montures éventrées, les chevaliers furent achevés par les coupe-gorges et les coupe-jarrets. Par miracle, Gontran réussit à rejoindre indemne sa forteresse avec quelques compagnons tandis que le gros de ses vassaux se faisait trucher au milieu des volutes de fumée du village en train de brûler. Malgré la rigueur de l'hiver, le marquis décida d'établir le siège du château, ou d'en faire le simulacre. Car la nuit venue des voleurs à la solde de celui-ci escaladèrent les murs de la forteresse et en ouvrirent le pont-levis. Pris par surprise, les défenseurs ne purent guère offrir une grande résistance. Le jeune seigneur Gontran, à 19 ans, dut se rendre au marquis et devint son prisonnier, quelques jours à peine après avoir succédé à sa mère.

Juste avant le désastre de Tergique, averti de l'approche de l'ennemi, Gontran fit quitter secrètement du château la damoiselle Oveline afin qu'elle puisse s'en retourner auprès de son oncle Tangorn. Escortée par deux hommes d'armes et accompagnée par sa suivante, Oveline s'enfonçait déjà dans les bois de l'Oy pour rejoindre Montroy tandis que les flammes commençaient à brûler le castel de Tergique.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Tergique

La troupe de Trantel atteindra Tergique après ces sombres évènements. A une lieue de l'orée des bois, les aventuriers découvriront un village détruit et dévasté sous un ciel encore enfumé. Le castel imposant n'est plus qu'un amas de décombres. Des corps sont dispersés parmi les ruines du village, jonchant la neige fondue, souillée de boue et d'écarlate ; des cadavres gelés, brûlés, écorchés, mangés par les corbeaux, les chiens errants et les loups. Gisent ainsi par dizaines des villageois, des paysans, hommes, femmes, vieillards ou enfants, soldats, chevaliers, bêtes et chevaux... Parmi les restes, quatre brigands se sont attardés à fouiller les lieux en quête de butin.

Brigands (4) : HN, CA : 7 ou 6 (broigne ou cuir clouté, casque, deux portent aussi un bouclier rond), PV : 5 à 7, AI : NM, CM, Att : 2 ont des arbalètes légères, gourdin et dague, 2 ont des cimenterres et dagues, XP : 14+1/PV. 1-8 po, 1-12 pe, 1-20 pa par individus. Ils sont habillés de vêtements usés et sales, et de chausses épaisses, possèdent de la nourriture (des miches de pain et du vin), et divers objets de peu de valeur provenant de leurs rapines.

Sur un gibet dressé à la hâte sont pendus des soldats dont certains portent encore la livrée de l'Oy (arbre feuillu croisé d'une épée longue sur champ d'or), et des villageois : ils sont à moitié dénudés et servent de repas aux volatiles noirs. Non loin du donjon, à l'extérieur de la forteresse, un pauvre gueux encore vivant est suspendu par les pieds à la branche d'un arbre haut et robuste. Le malheureux, frigorifié, appellera de toutes ses forces les aventuriers lorsqu'il les apercevra afin qu'ils lui portent secours. Le petit bonhomme n'en finira plus de remercier ses sauveurs. Jacques était cuisinier à la forteresse. Par un heureux hasard il s'était éloigné du village lorsque l'armée du marquis avait investie celui-ci. Il est revenu ce jour à la recherche de survivants, ou quelques-uns de ses effets personnels, sans grande illusion. Or ce faisant il est tombé nez à nez avec des brigands qui l'ont dépouillé et suspendu à l'arbre...

Jacques pourra renseigner Trantel et ses hommes sur les derniers évènements : le saccage de Tergique par l'armée du marquis et la prise du château. Mais surtout il pourra les renseigner sur la fuite d'Oveline (c'est lui qui a fourni à son escorte les vivres pour le voyage jusqu'à Montroy...). A ces nouvelles, la troupe devra faire demi-tour pour rejoindre les bois et retrouver au plus vite la nièce du seigneur Tangorn avant qu'il ne lui arrive malheur... Trantel ne cachera pas son anxiété et la crainte que sa cousine ne tombe aux mains de brigands comme ceux qu'ils ont déjà rencontrés.

Retour dans les bois

Les aventuriers et le chevalier Trantel chevaucheront ou marcheront jusqu'à la fin de la journée au travers des bois, à la recherche d'indices sur le chemin emprunté par damoiselle Oveline. Au cours de leur errance ils tomberont sur un énorme chêne aux branches duquel sont pendus plusieurs serfs au milieu d'une nuée de corbeaux. Ils trouveront ici et là des traces d'animaux, d'oiseaux, d'hommes, ou de chevaux, mais rien et surtout personne qui pourra vraiment les aider dans leur recherche... Quoi qu'il en soit ils aboutiront dans une mystérieuse clairière bordée de buissons épineux avec au centre un dolmen recouvert de neige. Lorsqu'ils pénétreront dans la clairière, ils seront lardés de petites fléchettes de bois semblables à des aiguilles. Elles seront projetées par des pixies et des esprits follets, créatures

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

enchantées qui ont guidé la troupe malgré elle dans ce piège, cet endroit féérique, fruit d'une illusion des pixies.

Esprits follets (6) : cf. p.44 MMI, CA : 6, Déplacement : 27m/54m, DV : 1, Dg : selon l'arme (fines épées équivalentes à des dagues, petits arcs (1/2 portée des arcs courts) et flèches enduites de poison : jet de protection contre le poison à réussir sous peine d'être plongé dans le sommeil durant 1-6 heures), invisibles à volonté, détection du bien et du mal sur 15 m à volonté, déplacement silencieux.

Pixies (6) : cf. p.88 MMI, CA : 5, Déplacement : 18m/36m, DV : 1-4 PV, Att : 1, Dg : selon l'arme (fines épées équivalentes à des dagues, petits arcs ; leurs flèches ont +4 au toucher, et sont de trois sortes : 1-flèche de guerre : 2-5 de dégâts, 2-sommeil comateux (jet de protection contre la magie ou sommeil pour 1-6 heures, 3-perte totale de la mémoire sauf si jet de protection contre la magie réussi ; le toucher des pixies provoque une confusion permanente si jet de protection magie raté) ; les pixies sont naturellement invisibles, même au combat ; elles peuvent devenir visibles et se métamorphoser à volonté, créer des illusions auditives et visuelles 1/jour, percevoir les alignements 1/jour, et possèdent au 8^{ème} niveau de maîtrise les sorts de dissipation de la magie, lumières dansantes, esp. L'un d'entre eux peut lancer le sort de danse irrésistible d'Otto.

Les créatures tenteront d'endormir la troupe à l'aide de leurs projectiles. Une fois les aventuriers endormis, elles mettront les montures à l'abris et traîneront les premiers jusqu'en haut d'un talus. Lorsque ceux-ci se réveilleront, il fera nuit. Ils seront toujours dans la forêt. Non loin du talus se trouve une hutte, demeure d'un terrible ogre et de son loup géant qui terrorisent les habitants des bois. C'est dans l'espoir que les aventuriers pourront les débarrasser de ces viles créatures que les pixies et les esprits follets les ont endormis et amenés jusque là. Car l'ogre, insensible à leurs flèches, a déjà réussi à attraper plusieurs d'entre eux pour les manger. Perchées sur les branches des arbres alentours, les créatures féériques vont assister au spectacle en espérant voir trépassé ou capturé le méchant ogre...

La hutte grossière de l'ogre est située à une vingtaine de mètres du talus. Elle est constituée de rondins de bois, de peaux et de fourrures. Le loup sentira la présence des êtres humains et grognera, ce qui avertira son maître qui sortira de ce pas, avide de chair fraîche.

Ogre : cf. p.82 MMI, CA : 5, Déplacement : 27 m, DV : 4+1, PV : 24, Att : 1, Dg : 1-10 ou selon l'arme (gourdin : 1-6+2), In : faible, Al : CM, T : G (3 m et +), XP : 210. Il porte peaux et fourrures ainsi qu'un fétiche de protection contre le poison +2.

Loup géant : CA : 6, Déplacement : 54 m, DV : 3+3, PV : 18, Att : 1, Dg : 2-8, Al : N, In : semi, T : M, XP : 132.

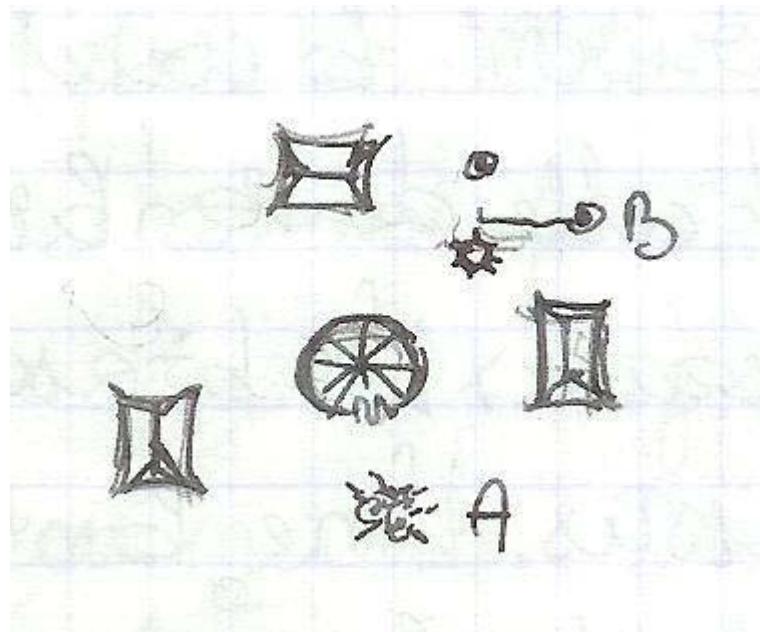
La hutte contient des peaux de bêtes et fourrures, un second gros gourdin, les restes d'un sanglier, le crâne d'un elfe, des petits ossements de pixies, une paille immonde enchevêtrée de chiffons et de haillons. Un gros pot en terre cuite renferme des dents et des vertèbres. Un second 60 po et 8 obsidiennes (8x10po).

Si les aventuriers sortent vainqueurs du combat, les esprits follets et les pixies descendront de leurs branches et s'avanceront au devant d'eux pour les remercier. Ils trancheront la tête de l'ogre et celle du loup et les leur offriront comme trophées. Tandis que leurs montures leur seront rapportées, les blessés seront soignés à l'aide de plantes et d'onguents (gain de 2-8 PV par individu). Les créatures leur offriront aussi des vivres. Au plus brave combattant maniant l'arc il sera offert un petit pot empli d'une substance, la même que celle que les pixies appliquent sur leurs flèches pour endormir leurs cibles. Le pot permet d'enduire les pointes d'une dizaine de flèches normales.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Peu après, les créatures guideront les aventuriers au travers des bois jusqu'à une trentaine de mètres d'un campement humain : celui d'une bande de brigands. Avant de s'éclipser pour prendre congés, elles leur diront ceci : « la damoiselle que vous recherchez est aux mains des hommes de ce camp. Ce sont eux qui ont pendu au grand arbre de pauvres paysans. Ils ont aussi intercepté l'escorte de votre demoiselle avant de l'enlever... » Ce sera leur dernier geste pour les remercier et rendre ainsi un service pour un autre.

Le campement des brigands



C'est le milieu de la nuit et la plupart des hommes sont plongés dans le sommeil. La neige tombe doucement, et les veilleurs somnolent engourdis par le froid.

Le campement est constitué de trois longues tentes pouvant contenir chacune huit personnes, encadrant une quatrième en forme de petit chapiteau (la tente du chef). Il abrite une vingtaine de brigands, deux vétérans, un lieutenant et le chef de la bande, ainsi qu'un voleur, auxquels il faut encore ajouter leurs prisonniers : la damoiselle Oveline, sa suivante, et l'un des deux hommes d'armes de Gontran (le second a été tué lors de leur capture des brigands).

Les gardes : les endroits où les brigands montent la garde sont marqués des lettres A et B. En A se trouvent les restes d'un grand feu, des braises fumantes à quelques mètres de la tente du chef. Trois brigands y somnolent plus ou moins. En B, de l'autre côté du campement un brasero rempli de braises est dressé sur un trépied autour duquel se réchauffe deux sentinelles (un brigand et l'un des deux vétérans). A quelques mètres sont attachés les montures de la bande : une dizaine de chevaux (4 chevaux de guerre moyens et 6 chevaux de selle). Attaché contre le tronc d'un arbre, à moitié gelé, la cotte de mailles déchirée et les vêtements ensanglantés, l'homme d'armes de la demoiselle Oveline est rongé par la fièvre. L'une de ses deux mains est broyée.

Dans les tentes dorment respectivement cinq, six et cinq brigands et le second vétéran. Celles-ci contiennent des peaux, fourrures, couvertures, harnachements et selles, des vivres, des armes et des objets divers issus de leur pillage. La tente circulaire est suffisamment haute pour que l'on puisse y pénétrer sans devoir se baisser. Elle abrite les couches du chef des brigands

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

(Govenard) et de son lieutenant. Des fourrures et des peaux sont étendues sur le sol. Un brasero est rempli de braises. Une petite table ronde supporte des vivres, des gourdes de vin et une lampe à huile. Dans un coin sont entassés le harnachements de leurs montures : selles, sacoches, harnais ainsi qu'une barde de mailles. A l'opposé, enroulées dans des couvertures et entravées par des cordes gisent à même le sol la damoiselle Oveline et sa suivante. Leurs vêtements sont déchirés, mais elles sont saines et sauvées (les brigands espèrent bien en tirer une coquette rançon). Enfin un coffre en bois cerclé de fer et fermé à clef renferme le butin de la bande : 600 po, trois assiettes en or (3x100po), une coupe en argent (80po), un chandelier de bronze (20po), des tissus divers et de la soie enroulés. Sous la couverture de la couche du chef est dissimulée une cassette de métal fermée à clef renfermant 100 pp, un péridot (500po), 2 jades (2x100po) et une fiole d'invisibilité.

Près du chapiteau, perché sur un arbre et recouvert de couvertures somnole un voleur, compagnon de Govenard.

Brigands (20) : HN, CA : 7 ou 6 (cuir clouté ou broigne, casque, certains ont des boucliers ronds), PV : 5-7, Att : lance de fantassin, épée longue, arbalète légère pour douze d'entre eux, dagues, Al : N, NM, CN, CM, XP : 14+1/PV. Ils portent des vêtements crasseux mais chauds, ont 1-4 pp, 1-12 po, 2-20 pa, 1-20 pe par individus.

Vétérans (2) : guerriers humains niveau 1, PV : 10, CA : 4 (cotte de mailles, casque, bouclier), Att : épée longue ou large, arbalète légère, dague, Al : NM, CM. 3-18 pp, 3-30 po, 2-20 pe, 1-20 pa par individus.

Lieutenant : guerrier niveau 2 demi-orque, Fo : 17, Co : 16, PV : 18, CA : 4 (plate feuilletée, heaume petit), Att : haches d'armes, dague, masse d'armes de fantassin, Al : CM. Possède des éperons et un petit sac contenant 39 po, 20 pp et 8 turquoises (8x10po).

Voleur niveau 2 : Dx : 17, PV : 11, CA : 5 (cuir, casque, Dx), Att : épée longue et dague, Al : NM. Porte un petit sac contenant 3 pierres de lune (3x50po), 18 pp, 2 autres dagues. Il est vêtu de vêtements chauds, d'une cape épaisse et de chausses.

Chef Govenard : guerrier humain niveau 4, Fo : 16, Co : 15, PV : 34, CA : 2 (plate feuilletée +1, grand heaume, grand bouclier), Att : épée longue +1/+3 contre les lycanthropes et les changeurs de forme, fléau de cavalier, hachette de jet. Il porte un torque d'électrum (60 po), des bottes et des éperons de cavalier, une paire de gants en cuir.

Oveline est une ravissante jeune fille de 17 ans (Al : NB, Beauté : 16, Ch : 14). Sa suivante, Sandra ne l'est pas moins (20 ans, Al : NB, Beauté : 15, Ch : 13). Malgré tout, elles n'ont pas été violées par les brigands, bien l'envie a déjà tenté plusieurs d'entre eux. Mais Govenard qui souhaite en obtenir une forte rançon s'est opposé fermement aux vellétés des plus entreprenant. Les deux jeunes femmes en ont été quittes pour de grosses frayeurs.

Retour à Montroy

Une fois les damoiselles délivrées, le voyage retour vers Montroy s'avèrera plus calme. Les aventuriers et leur chevalier Trantel ne feront pas de mauvaise rencontre. Mieux encore, ils ne s'égareront pas car ils seront discrètement guidés par les esprits follets et les pixies jusqu'au guet qui à l'aller leur a permis de traverser l'Irvon. Puis ils en remonteront le cours. Pourtant, une fois arrivés au lieu dit de la fourche, ils apercevront un groupe d'une cinquantaine d'humains allant à pieds dans la neige sur la berge opposée, vêtus de lourds manteaux et d'épaisses chausses, et portant des sacs. Certains portent de lourdes capes, d'autres des robes noires ou grises, sales pour la plupart. Ils n'ont pas d'arme apparente, à l'exception de bâtons

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

de marche. Mais difficile de deviner ce qu'ils pourraient bien dissimuler sous leurs fourrures ou leurs épais manteaux crasseux. Les piétons s'affaireront à traverser la rivière à l'aide d'un radeau grossier qu'ils ont dû construire à la hâte. Ils traverseront par petits groupes, tandis que les autres attendent patiemment sur les deux berges. Une fois l'Irvon traversé, les « vagabonds » s'enfonceront dans les bois en direction de la seigneurie de Montroy.

Trantel pestera et ne cachera pas son inquiétude de voir cette bande de gueux se diriger vers les terres de son père. Aussi il décidera de hâter le mouvement afin de regagner au plus vite Montroy. Il sera aisé à la troupe de contourner les gueux, bien trop lents, et de les distancer au travers de la forêt. Ils ne rencontreront plus que des bûcherons, et plus tard, lorsque les bois s'éclairciront pour laisser place à des prairies défrichées, quelques hameaux de paysans. Enfin ils distingueront les cheminées de Montroy, la silhouette du castel, les tours du pont et les murailles...

L'arrivée à Montroy de la damoiselle Oveline au côté du chevalier Trantel et des aventuriers sera acclamée par de nombreux citadins descendus pour l'occasion et rassemblés dans la rue des artisans. Une escorte de soldats les accompagneront de la porte de la ville jusqu'au château. Une fois dans la forteresse, ils seront reçus dans la grande salle du donjon par le seigneur Tangorn. Trantel saluera son père, puis contera leurs péripéties et vantera les mérites des vassaux qui l'ont accompagnés (les aventuriers). La discussion animée sera brève car les preux ont besoin de repos. Ceux-ci pourront se laver dans de larges bacs remplis d'eau chaude et fumante, se feront panser leurs plaies par des servantes enjouées, nettoyer leurs armes et leurs habits...

Les morts seront pleurés, et si la troupe a ramené leurs corps, ceux-ci seront abandonnés à l'Irvon sur des brûlots comme le veut la coutume, au cours d'une célébration animée par les prêtres des quatre divinités. Elle se tiendra à l'extérieur de la ville en fin d'après-midi.

Le soir un grand banquet sera donné en l'honneur du retour de la damoiselle Oveline. Y seront bien entendu conviés les braves aventuriers ayant participé à sa délivrance. Ils pourront y narrer leurs exploits. Oveline et Trantel raconteront à Tangorn et à la cour leurs exploits. La ville, à l'exemple du château, sera en fête, malgré les rigueurs de l'hiver. Les tavernes seront bondées, les citadins parcourront les rues en chantant...

Le samedi prochain le mariage de Trantel et d'Oveline sera célébré dans l'église de la place du château. Un grand évènement où chacun revêtira ses plus beaux atours pour l'occasion. Nouvelle fête et nouvelle liesse pour la ville de Montroy et ses habitants, nouveau banquet au château, mais cette fois-ci encore plus grand, encore plus beau.

Mais au dehors, dans les bois, les vents déjà annoncent de sombres nouvelles. Tandis que les festivités battent encore leur plein, voici maintenant venu les temps du désespoir...



Scénario 2 : Les apôtres de Nérull

An 600, mois de février.

Le froid de Telchur recouvre la seigneurie de Montroy. La nuit est claire, les étoiles nombreuses. L'une d'entre elles frappe celui qui prend la peine de scruter le ciel : un astre rouge entouré d'un halo bleuté. C'est l'étoile de Nérull qui appelle ses fidèles... Les clercs l'ont vu, et rassemblent leurs disciples. Ils ont lancé les augures, et les signes sont sans équivoque. Nérull le faucheur a décidé d'agir. La parole de la divinité maléfique doit être répandue, là où l'indique l'étoile. Et celle-ci désigne sans ambages la seigneurie de Montroy. Des quatre coins des vastes contrées du Kéoland, du duché de Géoff et de la Grande Marche, les fidèles éparpillés commencent à se rassembler. Leurs routes convergent vers l'étoile, vers la seigneurie de Montroy...

Les gueux que la troupe de Trantel a aperçus lors de son retour de la seigneurie de l'Oy sont des pèlerins du dieu maudit. Le fils de Tangorn avait raison d'en être inquiet. Du haut d'une tour du château de Montroy, Tégroil, le magicien du seigneur, a lui aussi repéré l'étoile de Nérull. Le jour suivant, accompagné par son disciple, qui pourrait être l'un des aventuriers si ces derniers comptent un magicien dans leur groupe, Tégroil gagne l'abbaye de l'Irvon pour effectuer des recherches dans les précieux ouvrages et les manuscrits entassés dans les rayons de sa vaste bibliothèque. Tégroil y passe deux journées entières à rechercher des indices sur la signification de l'apparition de cette soudaine et étrange étoile. Le gîte et le souper leur sont offerts par les moines des quatre divinités.

Pendant ce temps, à Montroy, un étrange messenger arrive au galop, les vêtements trempés et déchirés, mais portant encore reconnaissable la livrée de ses maîtres : un épis de blé sur champ rebattu de bandes sinoples (vertes) et d'argent (blanc), emblème de la baronnie d'Hochoch. Talonnant sa monture épuisée, il gagne le château et demande instamment audience au seigneur Tangorn, non sans omettre de préciser que les nouvelles qu'il rapporte sont urgentes, et que deux de ses compagnons ont péri pour cela en chemin. L'homme est reçu sans tarder dans la grande salle du donjon. Une fois devant le seigneur, il s'avance pour saluer, puis brandit un sac en cuir dont il extirpe un objet enroulé de tissu dégageant une odeur pestilentielle. Déroulant l'étoffe maculée de taches sombres, l'objet chute pour rouler jusqu'aux pieds du suzerain à la plus grande stupéfaction de l'assemblée : il s'agit d'une tête humaine. Le messenger arbore un rictus sinistre, et il clame ces mots tandis que les armes d'hast des gardes s'abaissent pour le menacer : « Regarde, Tangorn, le sort réservé aux tiens et à tes loyaux sujets ! La loi de Nérull va s'abattre sur ta seigneurie pour en faire de la charpie. Vous tous qui êtes ici, vous allez connaître son courroux, et découvrir la véritable souffrance ! » Puis il sort une faucille de sous son manteau et se jette comme un lion sur le garde le plus proche, le blessant grièvement au torse. Il tente alors de rejoindre la sortie mais se retrouve vite encerclé, puis bastonné et maîtrisé par les soldats qui le traite sans ménagement, sous les cris des serviteurs et des courtisans. L'homme est jeté dans une cellule, soumis à la question et longuement torturé, mais il n'avoue rien. Le soir même, Tangorn ordonne de brûler le fanatique sur la place du château, à la vue de tous les citadins. L'homme trouve encore la force de proférer d'effroyables paroles lors de son supplice, jusqu'à ce que les fumées lui fassent perdre conscience et que les flammes l'emportent. Des paroles qui jettent le malaise et la crainte parmi la populace.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Les jours suivants des bûcherons et des paysans rapportent la présence de hordes de gueux sillonnant les forêts : des espèces de fous alliés qui profèrent des dires épouvantables, qui terrorisent les habitants et viennent mendier ou voler de la nourriture.

Non loin de la ville, deux corps sont retrouvés, mutilés. L'un porte toujours une cote de mailles, l'autre, suspendu par les pieds à un arbre, a dans la bouche les restes d'un parchemin dont le sceau brisé et en mauvais état est identifié comme étant celui de la maison d'Hochoch : il s'agit là des cadavres des véritables messagers de la baronnie d'Hochoch.

Les recherches du mage Tégroil

Tégroil, accompagné par son apprenti, quitte l'abbaye de l'Irton et rentre au château de Montroy. Il expose à un soucieux seigneur Tangorn le résultat de ses recherches : la mystérieuse étoile semble correspondre à la description de l'astre dédié à une divinité majeure du nom de Nérull le faucheur, dont les préceptes sont entre autres la mort et les ténèbres. Plus inquiétant, la position de l'étoile dans la voûte céleste semble désigner la seigneurie de Montroy sur le plan primaire. Par ailleurs, la geste du seigneur Gilbert de Montroy mentionne l'existence d'un temple maudit aux disciples fanatiques, que l'ancêtre de Tangorn dut détruire alors qu'il explorait les terres sauvages qui allèrent former par la suite son fief. L'endroit est décrit comme un temple de pierres massives, encadré par des colonnes, dressé au cœur des Hautes Buttes, abritant des clercs démoniaques autour desquels venaient s'entasser des hordes de gueux, de vagabonds et de mendiants pour y écouter leurs horribles sermons. Peut-être est-ce en raison de cette sombre histoire que les Hautes Buttes ne sont toujours pas habitées. On les qualifie de maudites, elles sont l'objet de légendes et d'horribles histoires. Les gens évitent de s'y aventurer, personne n'ose s'y installer. Les Hautes Buttes pourraient être une piste à explorer : les ruines seraient-elles réoccupées ?

Tangorn décide d'agir. Il mande ses chevaliers Octave et Rupert, et leur demande de patrouiller avec une trentaine de cavaliers la seigneurie de Montroy jusqu'à Guerne en passant par Ciourne afin d'enquêter sur la présence de pèlerins et si nécessaire de les chasser. De plus Tangorn décide de lancer une expédition plus discrète au travers des Hautes Buttes, afin de retrouver les ruines du temple mentionné dans la geste de Gilbert et de vérifier qu'elles ne servent pas de repaire à des clercs et aux pèlerins et mendiants qui sillonnent depuis peu la seigneurie. Le sire a besoin de valeureux pour mener cette mission, des braves tels que ceux qui ont réussi à ramener saine et sauve la dame Oveline : il a besoin des aventuriers qui ont accompagné son fils Trantel dans les bois de l'Oy. L'expédition ne doit pas attirer l'attention, afin de ne pas éveiller le doute chez l'ennemi qui ne doit pas manquer d'espions. Le départ est prévu deux jours plus tard, à l'aube. Malgré ces précautions, les événements qui surviendront au cours des deux journées précédents le départ montreront que celle-ci n'est pas passée inaperçue.

Meurtres et embuscades à Montroy

Car le lendemain, un serviteur du château viendra porter à l'un des aventuriers un message griffonné à la hâte. C'est une donzelle de la ville, assez belle, qui l'a glissé dans la main du serviteur dans la cour du château et lui a demandé de le lui remettre. Il y est écrit : « Rendez-vous ce soir vers les onze heures, rue du cuivre souillé. Urgent. Cégline ».

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Cégligne est la compagne ou la proche amie d'enfance du personnage joueur (de préférence originaire de Montroy) qui recevra le message. Elle travaille comme domestique dans la haute maison d'un bourgeois de la ville. L'aventurier sera surpris de ce message inopiné, mais reconnaîtra bien l'écriture de son amie. S'il la cherche au cours de la journée, celle-ci restera introuvable, même chez son employeur où pourtant elle loge. Ce dernier, furieux de son absence ne sera pas vraiment de bonne humeur, car la bougresse s'est volatilisée le matin même avec un grand panier de linges sales... En fait, la pauvre a été enlevée tôt le matin alors qu'elle partait laver le linge de la maisonnée au lavoir.

Le soir même, à onze heures, rue du cuivre souillé, dans le quartier de la Butte, sous une nuit froide, sombre et sans lune, trois gueux armés de dagues et de gourdins attendront le ou les aventuriers pour leur tendre une embuscade. Ils se seront au préalable dissimulés dans l'obscurité des porches ou des ruelles avoisinantes. Leur objectif est d'éliminer leur cible et ceux qui pourraient aussi l'accompagner.

Gueux (3) : *HN, CA : 7, Al : NM, CM, PV : 5-7, Att : dague, couteau, gourdin, XP : 14+1/PV. Ils sont vêtus de vêtements usés, et ne possèdent que quelques pa et pc.*

Ces miséreux sont issus du quartier de la Butte. C'est un homme au visage caché par une capuche qui les a engagés à la taverne de la truie (rut du chat noir), pour effectuer cette sale besogne : un homme apparemment âgé, à la voix cassée, dont ils ont pu distinguer une faucille glissée à sa ceinture. Ce sont eux qui ont enlevé Cégligne au petit matin et la lui ont livrée dans une ruelle du même quartier. Ils ne savent rien d'autre.

Puis, le jour suivant, le cadavre de Cégligne sera retrouvé égorgé près des murailles à l'intérieur de la ville, dans les décombres d'une petite maison abandonnée... Le même jour, au château, un garçon d'écurie viendra prévenir l'un des guerriers du groupe des aventuriers que son cheval se trouve dans un drôle d'état, sans doute affligé par une curieuse maladie qui le fait trembler et baver. Lorsqu'il arrivera aux écuries, le guerrier se retrouvera seul, dans un lieu vide et sombre, à l'exception des chevaux présents dans leurs stalles. La porte se refermera derrière lui. Tout d'un coup, un soldat s'approchera de lui et lui adressera quelques paroles à propos de son canasson, l'invitant à venir voir la bête de plus près. Il tient dans son dos une dague. Faisant mine de lui désigner sa monture (nullement malade soit dit en passant), il tentera de le poignarder par surprise, tandis que deux gueux dissimulés dans l'ombre des stalles jailliront pour l'achever.

Soldat : *HN, Al : NM, CA : 5 (cotte de mailles et casque), PV : 6, Att : épée large, dague. XP : 20. Possède 2 pp, 6 po, 12 pe dans sa bourse.*

Gueux (2) : *HN, CA : 7, Al : NM, CM, PV : 5-7, Att : dague, couteau, XP : 14+1/PV. Ils sont vêtus de vêtements usés, et ne possèdent que quelques pa et pc.*

Le soldat a été soudoyé pour accomplir l'assassinat et introduire les deux gueux à l'intérieur de l'enceinte du château. Tous les trois ont été engagés par le même homme mystérieux au visage dissimulé par une capuche et à la voix cassée.

Des sanctions sévères seront appliqués à tous les individus qui seront capturés vivants : torture pour les faire avouer, et exécution. Les aventuriers pourront se rendre à la taverne de la truie le lendemain de l'embuscade de la rue du cuivre souillé, accompagné par plusieurs soldats, afin d'y interroger le tenancier et ses clients et fouiller les lieux. Garque le borgne les accueillera d'un air dégoûté, les yeux remplis de haine à l'égard de l'autorité. Mais il obtempèrera, bien obligé. Voici ce qu'il pourra dévoiler : l'homme à la capuche venait régulièrement depuis une bonne semaine manger et boire dans sa taverne. Il s'y entretenait parfois avec quelques gueux. Il avait une monture noire (un étalon), et semblait porter une

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

sorte de boule dans un petit sac fixé à sa ceinture. Néanmoins l'homme a déjà quitté la ville le matin même sur son cheval pour disparaître dans les bois. Les gardes de la porte de ville pourront le confirmer, si bien entendu on vient les questionner.

Ces différents incidents ne seront pas de nature à améliorer l'atmosphère pesante qui règne dans la ville et au sein même du château de Montroy. L'incertitude, la suspicion et le danger planeront sur l'expédition. La présence d'un traître dans l'entourage du seigneur Tangorn ne pourra pas être exclue...

En réalité, le mystérieux homme qui vient de semer le trouble n'a pas été informé par un proche de Tangorn. Car c'est grâce à une boule de cristal, cette mystérieuse boule dissimulée dans le sac suspendu à sa ceinture, qu'il a pu être informé des intentions du seigneur et de son expédition, et tenter de les freiner en agissant en dévoué serviteur de Nérull.

Le départ

Le lendemain peu avant l'aube, l'expédition quittera le château et la ville de Montroy, deux jours après le départ des chevaliers Octave, Rubert et de leurs cavaliers.

Tous les membres de l'expédition auront un cheval, des vivres, des vêtements chauds, des couvertures et l'équipement courant qu'ils jugeront nécessaire. Trois mercenaires de la garnison du château accompagneront aussi les aventuriers. Néanmoins, cette fois-ci, Trantel ne fera pas parti de l'équipée. Les aventuriers devront se débrouiller sans leur sire.

Mercenaires (3) : HN, PV : 5-7, Al : N..., CA : 4 (cotte de mailles, bouclier rond, casque), Att : lance de fantassin, épée longue ou large, dague, arbalète légère. Ils ont chacun un cheval de selle harnaché, des vêtements, vivres, couvertures, briquet...

La troupe, après avoir traversée le pont de Montroy, remontera l'Irton jusqu'à la maison proche d'un passeur, afin de traverser le cours du fleuve sur une barge pour rejoindre la rive opposée, vers la route de Guerne et les Hautes Buttes. Elle continuera à longer l'Irton, mais sur l'autre rive. Bientôt les aventuriers abandonneront la piste de Guerne et ils apercevront l'abbaye de l'Irton, bâtie au sommet d'une colline avoisinante dominant la cuvette de Montroy. Jusqu'à la mi-journée, la troupe remontera le large cours d'eau. Puis finalement, elle abandonnera l'Irton pour s'engager dans la forêt, au travers des hautes collines boisées surnommées les Hautes Buttes.

La nuit tombée, il faudra camper, donc trouver un abri, faire un feu, manger, dormir, et monter la garde... La nuit sera étrange. Les guetteurs auront la désagréable impression d'être observés au travers de l'obscurité. Les chevaux seront nerveux. Mais aucun événement ne surviendra. Il n'y aura que la nuit noire et les ombres des arbres à la lueur du feu. Seuls quelques lointains cris d'animaux et les hurlements de loups pourront être entendus au loin.

En fait, la troupe sera effectivement observée et espionnée par une bande de kobolds hargneux au service d'une sorcière démoniaque vivant dans les Hautes Buttes.

Le lendemain la progression sera plus difficile en raison du relief et de la végétation. L'exploration à la recherche des vestiges du temple deviendra vite pénible et harassante. Le ciel sera nuageux, quasiment gris. Et malgré la neige, il fera sombre au travers des bois, ce qui favorisera l'attaque des kobolds et de la sorcière.



L'embuscade

Pour franchir un large fossé, la troupe s'engagera dans un passage pentu, bordé de rochers et de buissons épineux. Avec la neige et les irrégularités du relief, la descente s'avèrera dangereuse, et les chevaux avanceront lentement les uns derrière les autres, en dérapant par intermittence. C'est au cours de leur progression que la sorcière des Hautes Buttes, une espèce de folle vivant en ermite, va tenter de neutraliser les aventuriers à l'aide de ses sbires.

Les kobolds seront cachés de part et d'autre du passage emprunté par la troupe. Ils seront dissimulés derrière les rochers, ou camouflés derrière des branchages recouverts de neige. 10 d'entre eux resteront en hauteur pour bloquer toute retraite, et 10 autres attendront en aval avec la sorcière pour empêcher toute tentative de fuite en avant. Les aventuriers se retrouveront encerclés sur un passage fortement pentu, et donc seront en très mauvaise posture.

La sorcière lancera d'abord sur elle-même un sort de bouclier. Son familier, un hibou perché sur la branche d'un grand arbre, lancera le signal de l'attaque par un long hululement (le cri d'une chouette en plein jour, même s'il fait gris, devrait éveiller bien tardivement la suspicion des aventuriers). Les kobolds jailliront de leurs cachettes et menaceront les cavaliers à l'aide de leurs lances de fantassin. Sauf à l'avant, en contrebas, où les créatures et la sorcière resteront dissimulés : en effet la folle utilisera un sort de toile d'araignée pour immobiliser ceux qui tenteraient de s'enfuir par là. A l'opposé la monture de celui qui fermera la marche sera criblée de javelots et s'écroulera en hennissant. Si malgré tout les aventuriers ne se rendent pas mais engagent la lutte, alors la sorcière emploiera son sort de paralysie pour neutraliser les derniers éléments belliqueux... A moins d'un étonnant retournement de situation, les aventuriers seront contraints de se rendre.

Sorcière : magicienne humaine niveau 5 (thaumaturge), In : 16, Dx : 15, Beauté : 4, Age : 65 ans, PV : 16 + 3 (familier), CA : 8 (Dx, cape de protection +1), Al : CM, Att : dague, Sorts : poigne électrique x2, bouclier, disque flottant de Tenser, esp, toile d'araignée, paralysie. XP : 614. Elle est vêtue de hardes sombres et pendantes, a de longs cheveux gris ébouriffés et immondes. Elle porte attachée à la taille par un morceau de ficelle une potion bleue de contrôle des plantes, des breloques et des fétiches abjectes. La sorcière parle le Kobold. Son familier est un hibou (PV : 3, CA : 7, vision nocturne et ouïe supérieure).

Kobolds : 40 guerriers (dont 1 leader et 2 gardes assimilables à des gobelins) : CA : 7 (6), DV : ½ (1-1), PV : 1-4 (4), Att : 20 sont armés de lances de fantassin, 10 de javelots (2 à 3 par individu), 7 de gourdins garnis de piquants, les chefs ont des haches, In : faible à moyenne, Al : LM, T : P (1 m), infravision sur 18 m, -1 au touché à la lumière du jour, XP : 5+1/PV (14x3). Ils ont chacun 3-24 pc et 1-3 pa (1-4 pa, 1-6 pe et 3-24 pc).

Une fois les aventuriers capturés, les chevaux encore debout seront tués par les créatures. Celles-ci découperont et prélèveront de larges morceaux de viande sur les cadavres. Les armes, boucliers, casques et heaumes des aventuriers seront saisis. Certaines seront brisées, les boucliers et les heaumes martelés de coups. Les prisonniers seront attachés les uns aux autres par une longue corde les reliant par le cou ! Ils auront aussi les mains liées dans le dos. Leurs affaires seront fouillées. La sorcière récupèrera tous les objets de valeur et jettera les restes à ses sbires qui s'en empareront ou les déchiquèteront.

Puis les créatures et la sorcière les emmèneront plus en avant au travers des collines boisées. La marche sera dure et pénible pour les captifs : ils auront le cou et les mains meurtris par les

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

liens, sans compter leurs blessures, le froid, et les coups de bâtons répétitifs assés par les kobolds. Le trajet durera jusqu'au beau milieu de la nuit. Chaque prisonnier perdra 2 PV au cours du voyage en raison de sa pénibilité. Les morts ou les hommes inanimés seront abandonnés dans la neige, et serviront de pâture aux loups.

Les ruines du temple maudit

Au beau milieu de la nuit, à l'issue d'une interminable montée, les prisonniers aboutiront sur une vaste esplanade éclairée de ci de là par les lueurs de plusieurs bivouacs établis au milieu de pierres éparpillées, taillées ou brisées, recouvertes ou émergeant de la neige. Ce sont les feux des campements de pèlerins de Nérull, de ceux qui infestent la seigneurie de Montroy, et qui se sont installés au milieu des ruines du temple qui fut détruit par Gilbert de Montroy. Le chef de ses fanatiques n'est autre que le mystérieux homme vêtu de noir, au visage dissimulé par une capuche : celui qui porte une boule à la ceinture et qui a fui la ville la veille du départ de l'expédition...

La sorcière ne s'engagera pas aux milieux des bivouacs. Elle s'arrêtera au niveau des premiers guetteurs, avec lesquels elle s'entretiendra un instant. Puis, quelques minutes plus tard surgira de l'obscurité l'homme à la capuche, dressé sur un étalon de jais. Les prisonniers les plus proches pourront distinguer de petits éclats lumineux issus des mailles de son armure, ainsi que le pommeau d'une épée. L'homme jettera à la sorcière un bâton de bois auquel sont attachées par les cheveux six têtes humaines encore sanguinolentes, ainsi qu'un petit sac rempli de pièces sonnantes et trébuchantes. En échange, la vieille folle livrera les prisonniers au cavalier. Elle ramassera la bourse et confiera le bâton et les têtes à ses kobolds. Puis elle crachera au visage de l'aventurier le plus proche et repartira dans la forêt suivie par ses sbires.

Plusieurs pèlerins s'avanceront au devant des aventuriers, vêtus de lourds manteaux et de grosses chausses, armés de bâtons, de fourches ou de lances. Le cavalier en tête, ils les mèneront au travers du campement. Celui-ci abrite pour l'heure quelques 80 pèlerins, certains revêtus de robes noires ou grises, et arborant des symboles représentant un crâne ou une faux, portant une faucille sur le côté ou bien brandissant à deux mains une grande faux menaçante. Les prisonniers se retrouveront devant un large feu, dévisagés par des regards peu amènes et des mines patibulaires... Le cavalier tournera bride, et replongera au travers de la nuit, suivi par plusieurs dizaines de ses gueux. Seule une vingtaine de pèlerins resteront au campement pour s'occuper de leurs prisonniers. Ils attacheront ces derniers par deux ou trois à des poteaux de bois. Puis ils commenceront à fabriquer devant eux de larges croix de bois en préparation de leur supplice prochain. Parmi les pèlerins « charpentiers », deux clercs adeptes de Nérull, reconnaissables à leur soutane noire et à la faucille glissée dans leur ceinture, entonneront prières et cantiques. Un robuste guerrier (niveau 2, Fo : 17, Co : 16) recouvert de plates et d'un heaume s'occupera à mater les prisonniers les plus belliqueux.

Les aventuriers penseront probablement que leur fin est proche, ce en quoi ils n'auront pas vraiment tort. Quand brusquement les pèlerins confectionnant les croix de bois détaleront en plongeant dans l'obscurité en poussant des hurlements d'effroi. Leurs compères et les clercs se tourneront de leur côté, stupéfaits. Puis ils apercevront à une dizaine de mètres des croix un spectre... L'apparition est celle d'un clerc maudit à la robe en lambeaux, tenant dans ses bras décharnés une large faux à la lame rouillée. Les autres pèlerins ne demanderont pas leur reste, et s'enfuirent en criant au fantôme. Même les deux adeptes et le guerrier bardé de plates détaleront sans se retourner. Les aventuriers se sentiront bien seuls face au spectre s'avancant

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

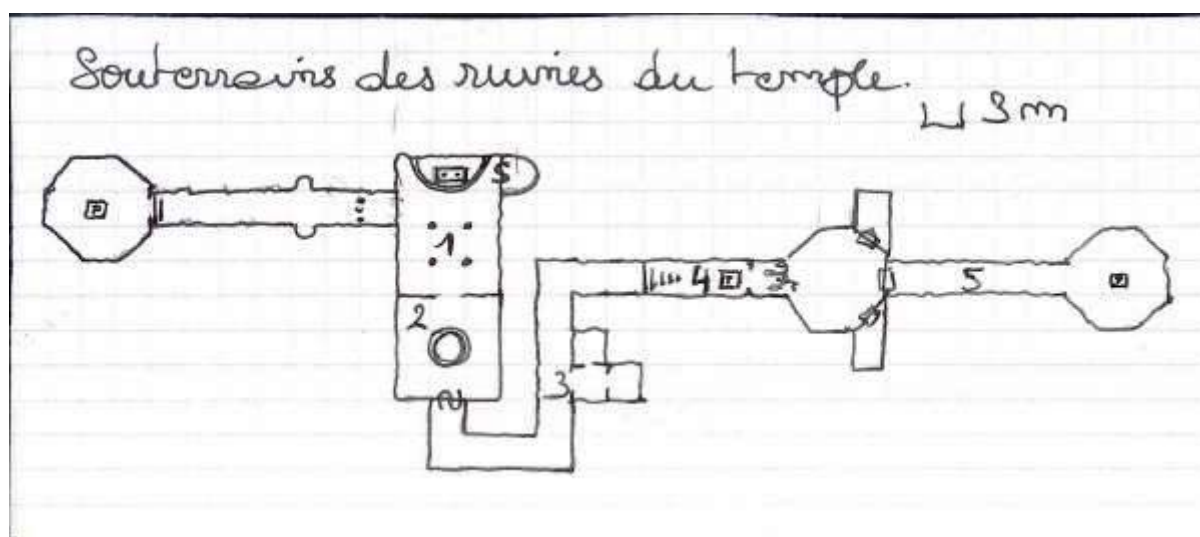
vers eux... Quand soudain un vent violent se lèvera, soulevant par paquets la neige et la faisant tourner, pour révéler tout autour les bases de gros piliers circulaires. Aveuglés pendant plusieurs longues minutes, les aventuriers découvriront ensuite que leurs liens ont disparus, tout comme les affaires abandonnées par les pèlerins. Le spectre s'est lui aussi évanoui. Une croix de bois au sol et quelques braises au niveau du foyer confirmeront qu'ils se trouvent toujours au même endroit, au milieu des ruines du temple. Devant eux, une large dalle de pierre a été déplacée au sol, découvrant une ouverture oubliée...

NB : le chef des pèlerins a emmené ses hommes vers Ciourne.

Les souterrains du temple

L'ouverture donne sur un conduit vertical débouchant dans le plafond à 2,5 m de hauteur d'une salle octogonale. Celle-ci empest le renfermé, la poussière, les toiles d'araignées, le moisi et l'humidité. Des planches de bois contre les murs font toujours office d'étagères et supportent des crânes humains et des bougies en partie consumées. Trois coffres imposants sont disposés contre le mur ouest. Malgré les armatures de métal et les serrures rouillées, ils pourront être aisément ouverts en étant défoncés car le bois en est moisi. Le coffre du milieu renferme, enveloppés dans du tissu, un marteau de guerre +1, une fronde et 8 billes, une masse d'armes et un fléau de fantassin, une épée longue, deux casques métalliques et un petit heaume. Le coffre de droite contient des robes noires à capuches (6), miraculeusement intactes, des sandales, et quatre dagues de sacrifice dont deux fortement corrodées seront inutilisables. Le dernier coffre, à gauche, détient une lanterne métallique à bougie, une douzaine de bougies, trois faucilles rouillées et quatre fioles d'une eau trouble et maudite.

A l'est de la salle, une arche romane s'ouvre sur une série de trois marches plongeant dans un couloir de pierre de trois mètres sur trois, lugubre humide et froid. Au bout d'une douzaine de mètres le couloir rencontre deux alcôves face à face et encastrées dans le mur. Chacune d'elle est jonchée d'ossements humains. Quatre mètres plus loin une lourde grille obstrue le passage. Mais elle est toute rouillée et sera donc facilement franchissable. Derrière, le couloir semble s'achever en cul de sac. Néanmoins le mur du fond recèle un passage secret pivotant au mécanisme simple. Une fois actionnée, le passage s'ouvrira sur la salle n°1.



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

1 Salle de culte de Nérull

Ici le plafond culmine à trois mètres de hauteur. Les murs et le sol sont en pierre taillée. Au nord, deux marches circulaires accèdent à un autel de un mètre sur deux, en granit, et doté d'une cuvette et de rigoles vraisemblablement destinées aux sacrifices. Les rigoles s'achèvent au-dessus d'une vasque de fer rouillée en contrebas de l'autel qui devait servir à recueillir le sang des victimes. Dans la partie sud, quatre piliers circulaires soutiennent le plafond. Ils sont sculptés de petites gargouilles et d'autres créatures maléfiques. Contre les murs est et ouest, tous les trois mètres, repose debout un squelette humain coiffé d'un casque et tenant une faux. Soient huit squelettes au total, immobiles. Le fait de traverser la zone délimitée par les quatre piliers, ou bien de monter les marches accédant à l'autel, sans avoir au préalable fait une offrande et adressé une prière à Nérull, provoquera l'animation des squelettes qui élimineront tous les êtres vivants présents dans la salle avant de regagner leur position initiale.

Squelettes (8) : CA : 7 (casque), Déplacement : 36 m, DV : 1, PV : 3-8, Att : faux Dg : 1-4 + 20% de « faucher », def. spéciales : dégâts des armes tranchantes diminués de moitié + cf. p.101 MMI, In : non, Al : N, T : M, XP : 18+1/PV.

Une arche romane au sud accède à une autre salle. La franchir sans adresser à haute voix une prière à Nérull provoquera l'ouverture d'une porte secrète située au nord du mur est, derrière laquelle sont entassées dans une cavité une douzaine de larves qui bondiront pour attaquer les intrus.

Larves (12) : CA : 7, Déplacement : 18 m, DV : 1, Att : 1, Dg : 2-5, In : faible, Al : M, T : M, XP : 10+1/PV cf. p.67 MMI.

2 Salle du bassin

Il n'y a ici qu'un bassin circulaire de trois mètres de diamètre au centre de la salle, dont la margelle est haute de un mètre. Le bassin est encore rempli d'une eau nauséabonde, sale et noire (et maudite). Au fond du bassin se trouve un tube en ivoire hermétique contenant un parchemin. Celui-ci est maudit : celui qui voudra le lire devra réussir un jet de protection contre les sorts sous peine d'être liquéfié en quelques secondes pour devenir comme le liquide immonde du bassin... Le tube en ivoire a une valeur de 20 po. Dans le mur sud un passage secret pivotant s'ouvre sur un couloir similaire au précédent.

3 Quartiers des zombies

Ici règne une odeur abominable de putréfaction provenant d'une ouverture dans le mur est du couloir. Celle-ci accède aux quartiers de quatre zombies. A part les créatures, il n'y a là que des débris, des maillons de chaînes rouillées, des os et des détritrus.

Zombies (4) : CA : 8, Déplacement : 18 m, DV : 2, Att : 1, Dg : 1-8, Al : N, T : M, n'ont jamais l'initiative, cf. p.109 MMI, XP 20+2/PV.

4 Piège et ghastr

Le couloir aboutit à une série de marches couvertes de moisissures (les marches sont glissantes : jet sous dextérité pour les imprudents pour éviter de tomber, sinon 5% de glisser et jet sous dextérité le cas échéant pour les autres. En cas de chute, celle-ci causera 1-4 points de dégâts.

Après les marches le couloir se poursuit en contrebas. Quatre mètres plus loin, un puits au sol de 1,5 m de côté et profond de 3 m est dissimulé par une illusion. Dès que l'un des aventuriers tombera au travers de ce dernier, l'illusion se dissipera, révélant l'ouverture, tandis qu'une dalle de granit se refermera sur le puits. La chute causera 1-6 de dommages à la victime. Mais

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

surtout le puît commencera à se remplir d'une eau noirâtre. Il faudra compter 1 tour complet (10 minutes) pour que le puît soit entièrement rempli d'eau.

Deux mètres plus loin, une arche s'ouvre sur trois mètres de couloir jonchés de débris de pierre qui entraveront la progression de la troupe, avant de déboucher dans une nouvelle salle octogonale infestée par une odeur tenace de putréfaction. Au centre de cet endroit recouvert de détritus, de terre et de caillasse, une ghastr attend ses proies.

Ghastr (1) : CA : 4, Déplacement : 45 m, DV : 4, Att : 3, Dg : 1-4/1-4/1-8, Att. spéciales : paralysie, Déf. spéciales : odeur de charogne dans un rayon de 3 m (jet de protection contre le poison ou -2 au toucher), In : très, Al : CM, T : M, cf. p.51 MMI, XP : 190+4/PV.

Au fond il y a trois portes sur trois des huit côtés de la salle. La plus au sud donne sur salle vide à l'exception d'un levier métallique encastré dans le mur du fond en position abaissée. Le relever nécessite une force de 18 minimum. Cela provoquera l'ouverture du puît ainsi que l'évacuation de l'eau... La porte la plus au nord s'ouvre sur le gîte de la ghastr. Il y règne une odeur épouvantable. On y trouvera une paillasse, des détritus, et une cassette de métal renfermant un trésor de 1600 pp. Une pierre branlante cache une cavité renfermant une fiole de longévité, un étui en os à parchemin contenant un les sorts cléricaux de purification de l'eau et des aliments, sanctuaire, cantique, perception des alignements, ainsi qu'un petit sac de cuir avec 13 jais noirs (13x100 po). La porte du milieu s'ouvre sur un nouveau couloir.

5 Sanctuaire

Le couloir s'achève sur une troisième salle octogonale, au plafond à 2,5 m de hauteur. Elle est vide, à l'exception d'un tombeau de pierre (haut de 1,5 m) ouvert et dressé au centre. Il contient les restes d'un prêtre de Nérull. Parmi les ossements, des pièces d'or (1600 po), ainsi qu'une flûte enchantée. Juste au-dessus du tombeau est encastrée dans le plafond une solide trappe de pierre.

La sépulture est celle du spectre qui erre et hante les ruines du temple. Non content de voir sa tombe profanée par des intrus, il surgira par l'extrémité du couloir, bloquant toute retraite aux aventuriers. Ces derniers ne pourront trouver leur salut que par l'ouverture de la lourde trappe du plafond, qui nécessite tout de même une force de 20 ou plus pour pouvoir être ouverte. Son ouverture provoquera la chute de neige dans le tombeau, mais aussi l'illumination de la salle par les rayons du soleil. Confronté à la lumière du jour, le spectre rebrousse chemin pour se réfugier dans les ténèbres. Ainsi les aventuriers pourront s'extirper des souterrains et émerger à la surface, à une soixantaine de mètres des ruines du temple, mais plus en contrebas.

Si les aventuriers retournent aux ruines, ils ne découvriront aucune trace des pèlerins. Sous un ciel nuageux, et le ventre creux, ils devront s'engager dans les bois dans l'espoir de rencontrer âme qui vive ou plus simplement retrouver leur chemin.

Les soldats de Tangorn

Quelle que soit la direction empruntée par les aventuriers, au bout d'une demi-journée de marche, ils croiseront la route de trois cavaliers en patrouille, des éclaireurs au service du seigneur Tangorn. Ces derniers seront tout d'abord méfiants et penseront à de nouveaux miséreux, puis l'un des hommes reconnaîtra l'un des membres de la troupe pour l'avoir déjà vu au château de Montroy. Alors les cavaliers guideront les aventuriers vers le nord jusqu'à la piste reliant Ciourne à Montroy. Il leur faudra marcher encore deux heures, traverser l'Irvon à un gué, avant d'atteindre au milieu de l'après-midi la petite armée du seigneur Tangorn. En

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

effet, le seigneur a rassemblé ses hommes la veille, et la colonne a quitté Montroy à l'aube pour aller secourir le village de Ciourne...

Une fois l'armée rejointe, on fournira des vivres aux aventuriers. Ils pourront même grimper à l'arrière d'un chariot de ravitaillement pour se reposer. Ils devront aussi faire leur rapport auprès du seigneur Tangorn, qui chevauche en tête de la colonne. Les guerriers seront réquisitionnés pour participer à la future bataille. Les autres aventuriers auront le choix entre rejoindre Montroy à pieds ou bien suivre l'armée à Ciourne.

A la nuit tombée, la colonne fera halte et un campement sera dressé. Le lendemain, l'armée de Tangorn atteindra Ciourne en début d'après-midi.

Ce que les aventuriers pourront apprendre des soldats ou de Trantel : le chevalier Octave et deux soldats sont revenus au château de Montroy au terme d'une longue chevauchée, pour avertir le seigneur Tangorn que ses terres sont infestées de pèlerins fanatiques, la plupart convergeant vers le village de Ciourne au nord-est. Le sire Roland, seigneur de Ciourne, réclame l'appui de son suzerain pour faire face à la menace. Les chevaliers Octave, Rubert et leurs cavaliers ont même été attaqués par une centaine de gueux sur la piste reliant Ciourne à Guerne. Ils ont dû fuir pour éviter d'être massacrés, et laissèrent quatorze des leurs au sol. Ils se sont réfugiés au château de Ciourne tout comme la plupart des villageois qui ont préféré abandonner leurs demeures pour la protection des murailles. La nuit qui suivit des hordes de pèlerins venus de toutes les directions ont envahis le village de Ciourne pour piller et brûler les habitations. Les inconscients qui n'ont pas été se réfugier au château ont été massacrés par les gueux. C'est à la faveur du pillage et de l'obscurité que le chevalier Octave et plusieurs cavaliers ont quitté le château de Ciourne pour rejoindre au plus vite Montroy y avertir le seigneur Tangorn.

Les pèlerins sont estimés à plusieurs centaines. Ils sont mal armés mais sont encadrés par des clercs maudits et quelques guerriers. A l'heure présente, les fanatiques ont certainement déjà dû entreprendre le siège du château de Ciourne.

NB : Tandis que Tangorn mène ses hommes à Ciourne, le sire Maldric s'en est revenu à Montroy. Pour aider son vieil ami, il est aussitôt reparti à bride abattue pour Drovianle et Guerne afin de rassembler les soldats disponibles et remonter vers Ciourne avec ces renforts.

L'armée de Tangorn

Elle comprend deux centaines d'hommes, dont 172 soldats de métier composés de 91 cavaliers et de 80 piétons commandés par le capitaine Jégliion, mais aussi le seigneur Tangorn et ses proches chevaliers, des clercs des quatre divinités oéridiennes, et quelques charretiers et suivants :

Soldats :

Cavaliers lourds (50) : HN, PV : 4-7, CA : 3 (armure de plates feuilletée, bouclier, heaume), Att : lance de cavalier lourd, épée large et masse d'armes de cavalier, cheval de guerre lourd.

Cavaliers moyens (30) : HN, PV : 4-7, CA : 4 (cotte de mailles bouclier et casque), Att : lance de cavalier moyen, fléau de cavalier, épée courte, cheval de guerre moyen.

Fantassins lourds (50) : HN, PV : 4-7, CA : 5 (cotte de mailles, casque), Att : arme d'hast (hallebarde vouge guisarme ou marteau de Lucerne).

Arbalétriers légers (20) : HN, PV : 4-7, CA : 5 (cotte de mailles, casque), Att : arbalète légère, épée courte, couteau.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Sergents (15) : guerriers niveau 1. Il y a 1 sergent pour chaque groupe de 10 soldats. Ils ont le même équipement que leurs hommes.

Lieutenants (6) : guerriers niveau 2 ou 3, CA : 4 ou 3 (plates feuilletée, bouclier, heaume petit), Att : épée longue ou large ainsi que les mêmes armes et équipement que leurs subalternes. Il y a 1 lieutenant pour chaque groupe de 20 ou 30 soldats.

Capitaine Jégliou : guerrier niveau 6, CA : 2 (plates +1, grand heaume), Att : grande hache d'armes +2, dague +1, Al : LN, cheval de guerre lourd.

Seigneur Tangorn : guerrier niveau 9, Al : NB.

Chevalier Octave : Ranger niveau 5, Al : NB.

Ségourn, héraut et porte bannière du seigneur Tangorn, guerrier niveau 4. Il porte la bannière de Tangorn : un épervier debout et de profil, regardant à dextre, sur champ barré de 6 pièces de sinoples et d'azure.

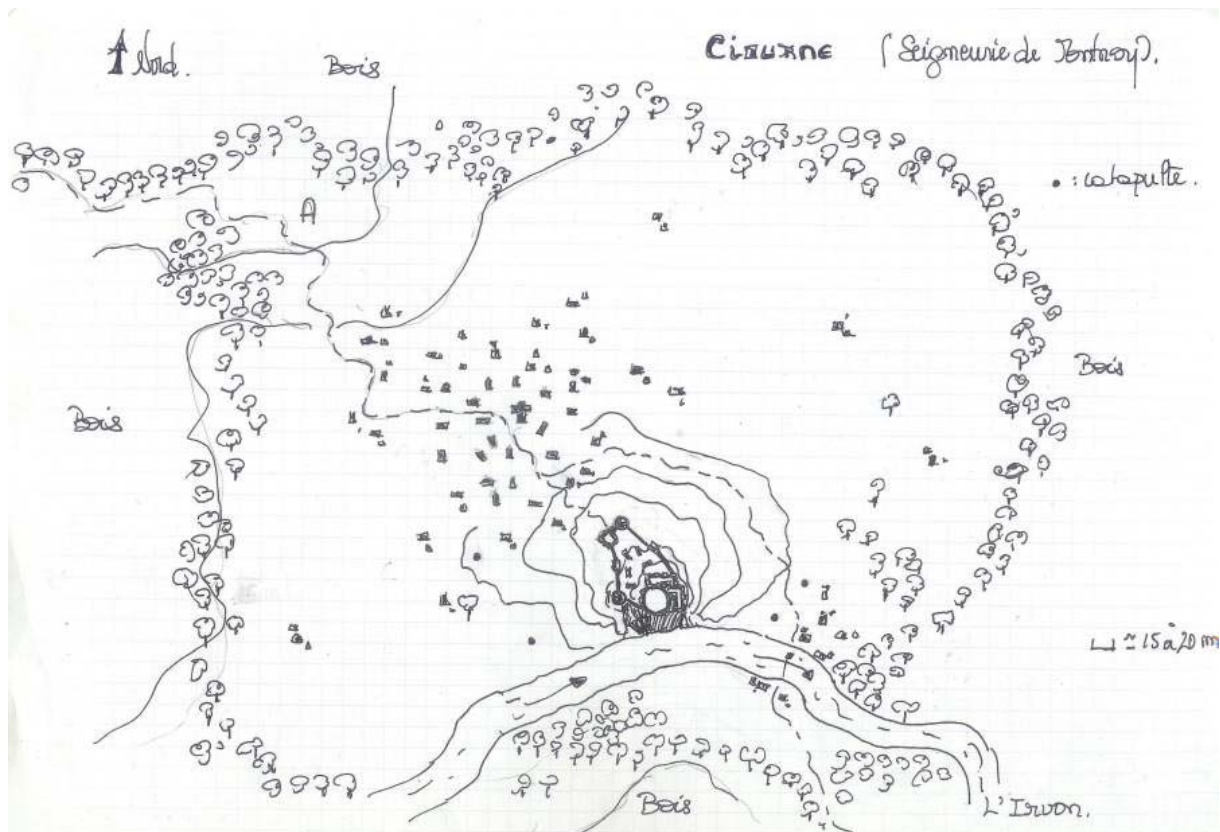
Trantel, fils de Tangorn.

Le clerc **Ogmand** (niveau 5), 3 clercs subalternes et 6 moines combattants de l'église de Montroy.

6 chariots de vivre, 12 charretiers et quelques suivants.

Ciourne

Ce village (cf. plan) est situé dans la vallée de l'Irwon, et est dominé par la forteresse du sire Roland, érigé sur une large butte au bord de la rivière.



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

L'armée de Tangorn arrivera par le nord (en A sur le plan), en hauteur, découvrant la petite vallée largement défrichée et recouverte de neige, constellée par les masses noirâtres et fumantes des fermes et masures brûlées par les pèlerins. Mais le spectacle le plus impressionnant sera celui de la forteresse investie par les envahisseurs. A l'est et à l'ouest de la butte, établis sur les champs recouverts de neige et de boue, de larges campements non protégés s'étalent sans ordre apparent : des tentes grossières constituées de toiles, de peaux et de fourrures, des foyers ici et là. Et des hommes qui grouillent par centaines. Leurs étendards et emblèmes dressés vers le ciel montrent crânes et faux sur champ de sable tâché de gouttes de sang.

Au pied de la butte, quatre catapultes balancent leurs projectiles contre les murs du donjon. Et sur la butte, des parapets, des fagots de bois entassés, des cadavres... De la fumée s'échappe encore des deux tours protégeant le pont-levis, et le mur d'enceinte comporte plusieurs brèches témoignant de la vigueur des derniers combats. Car l'assaut de la veille a permis aux pèlerins de s'emparer des remparts et des tours du mur d'enceinte du château : les défenseurs, submergés par le nombre des assaillants, ont dû battre en retraite et se réfugier à l'intérieur du donjon. Et le blason du sire Roland, un palé de six pièces d'or et d'azure, flotte toujours au sommet de la grande tour. Par dizaines, les pèlerins acheminent de longs morceaux de bois à l'intérieur du château. Dans la cour de celui-ci, les assiégeants bâtissent un grand trébuchet juste après le pont-levis.

Tangorn n'engagera pas le combat directement. Après deux journées de voyage, les hommes et les chevaux ont besoin de se reposer. Les soldats passeront le reste de la journée à établir un camp fortifié, en hauteur par rapport à la vallée (en retrait sur la carte par rapport à la lettre A).

En contrebas, à Ciourne, les assiégeants jucheront leurs prisonniers sur des croix de bois, plantées devant les décombres des maisons. La journée sera ponctuée par les tirs des catapultes, les travaux des bûcherons et des charpentiers, et les cris de douleur des crucifiés. Les pèlerins ne s'approcheront pas du campement de Tangorn, mais garderont celui-ci à l'œil, pour le cas où l'envie titillerait les chevaliers de jouer avec leurs épées. Les observateurs de Tangorn estimeront l'ennemi à plus de cinq centaines. Les morts qui jonchent les ruines et les brèches du mur d'enceinte témoignent de la violence des assauts qui ont dû être livré auparavant. Les pèlerins ne semblent nullement intimider par leurs pertes. Les défenseurs réfugiés dans le donjon sont encore une quarantaine, dont le sire Roland et le chevalier Rubert. Plusieurs sont blessés, et la fatigue est présente. Les hommes ont combattu les assiégeants durant deux jours d'affilée...

A la tombée de la nuit, Tégroil le magicien rejoindra le camp de Tangorn par la route de Montroy, accompagné par 6 clercs et 10 moines de Telchur en armes, volontaires pour affronter la menace hérétique. Tégroil lui a pensé que sa magie pourrait servir à son maître plutôt que de rester inactif à Montroy.

La nuit semblera d'abord calme, chaque camp se préparant pour l'affrontement du lendemain, ou presque. Une vingtaine d'assassins au service de Nérull tenteront d'escalader les murs du donjon et de surprendre les guetteurs afin de s'infiltrer à l'intérieur et d'ouvrir les portes aux pèlerins. Ils seront repérés au dernier moment. Du campement de Tangorn seront perçus les cris et les coups. Les assassins seront refoulés, la plupart périront ou chuteront du haut du donjon. Mais plusieurs défenseurs seront occis, dont le chevalier Rubert qui malgré sa vaillance périra empoisonné par la lame d'un tueur.

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

L'aube se lèvera, un soleil brillant dans un ciel dégagé, sur un champ de neige fondante, de boue et de décombres. Le printemps, cette année, commencera par un bain de sang... Les pèlerins quitteront leurs campements pour s'avancer au pied des hauteurs sur lequel est établie le camp de Tangorn : deux lignes successives de plus de deux cent gueux, exhortés par des clercs en soutane noire et arborant emblèmes et symboles maudits. A l'arrière, des guerriers en armures et des clercs à cheval revêtus de robes de cérémonie renforceront la seconde ligne. Les chefs sans aucun doute. Côté château, les pèlerins n'abandonneront pas les murailles. Plus d'une centaine des leurs garderont les remparts et les catapultes ne cesseront pas de projeter leurs pierres sur le donjon. Face à l'ennemi, Tangorn déploie ses troupes.

NB : les aventuriers souhaitant ou devant prendre part au combat seront affectés à la troupe des éclaireurs : des cavaliers moyens dirigés par le lieutenant Fernand. Ceux-là ont pour ordre d'attendre l'arrivée du sire Maldric et de ses renforts pour intervenir et dégager les alentours du château de Ciourne de ses assiégeants, neutraliser les catapultes, et si possible, reprendre le mur d'enceinte avec l'aide des défenseurs du donjon. Dans l'attente, les cavaliers patienteront en retrait, au niveau du campement de Tangorn, avec le magicien Tégroil.

Le début du combat

Les pèlerins commenceront à gravir la colline sous les cantiques et les prières des clercs. Les arbalétriers de Tangorn, à l'avant, décocheront leurs carreaux sur l'ennemi puis s'écarteront en retrait, derrière les fantassins lourds commandés par Jégliion, épaulés par les clercs et les moines combattants de Telchur. Les piétons attendront les gueux, armes d'hast et piques en avant. Le contact sera violent. La première ligne des pèlerins sera décimée, mais bientôt la seconde ligne viendra épauler la première, et la supériorité numérique des fanatiques commencera à l'emporter. Les fantassins reculeront et les arbalétriers couvriront leur retraite. Les fous de dieu se rueront à leur poursuite pour les exterminer, mais alors Tangorn et sa cavalerie lourde qui étaient restés à l'arrière, chargeront l'ennemi pour le culbuter. Les lances éventreront les rangs des fanatiques. Bientôt la mêlée sera totale, et les chevaliers affronteront guerriers et clercs maléfiques. Aux cris de Tangorn et de Montroy, les fantassins ayant survécu aux premiers affrontements s'élanceront à nouveau au combat. La lutte sera acharnée. Le nombre de gueux pourfendus sera impressionnant. Puis au loin retentira la corne du paladin Maldric. Tégroil la reconnaîtra et montera sur son cheval. Le lieutenant Fernand ordonnera le départ à ses hommes et aux aventuriers. Les cavaliers contourneront l'affreuse mêlée par le nord et au grand galop afin de rejoindre Maldric et ses hommes jaillissant dans la clairière de Ciourne par le sud-est pour fondre sur les deux catapultes positionnés près de l'Irvon.

Cette fois-ci les aventuriers ne seront plus spectateurs. Sous les cris de Montroy, guidés par Fernand et Tégroil, ils dévaleront les hauteurs au galop. Seuls quelques pèlerins en retrait des combats tenteront de leur barrer le passage, mais seront rapidement neutralisés par les premiers cavaliers. La troupe contournera le village par le nord pour rejoindre le paladin Maldric. Déjà celui-ci et sa vingtaine de cavaliers massacrent les servants et les gardes des deux catapultes positionnées à l'est et y mettent le feu.

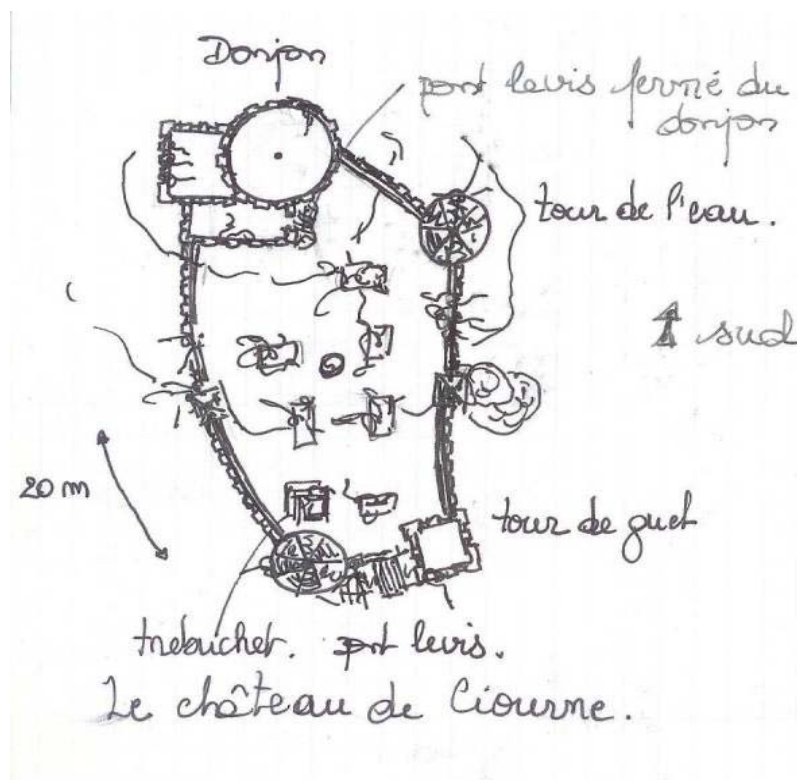
Une fois les deux groupes réunis, Maldric entraînera sur l'autre versant de la butte de la forteresse Fernand, Tégroil, les aventuriers et la cinquantaine de cavaliers afin de détruire les

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

deux catapultes de l'ouest et neutraliser les quelques hommes les manipulant. Ceux-ci seront rapidement balayés par les dizaines de cavaliers qui fonderont sur eux. Une fois la tâche accomplie, Maldric entraînera ses hommes ainsi que Tégroil vers la mêlée du nord pour porter secours au seigneur Tangorn et aux troupes de Montroy. Fernand et ses hommes resteront au sud. Ils devront gagner le château pour en délivrer les défenseurs. Alors que les cavaliers et les aventuriers rejoindront le pont-levis, des arbalétriers juchés sur les remparts décocheront leurs carreaux sur ces derniers. Trois hommes tomberont au sol. Le trajet se finira au galop jusqu'à ce que les soldats arrêtent leurs montures et mettent pied à terre au niveau de l'entrée de la forteresse. Entre-temps, quatre autres cavaliers seront blessés ou abattus.

Le château de Ciourne

Seul le donjon est encore aux mains des défenseurs, dont les murs épais sont marqués par les projectiles balancés par les catapultes. A l'intérieur du mur d'enceinte, les maisons et autres édifices ne sont plus que des ruines fumantes. De même, la petite tour carrée reliant la tour du guet à la tour de l'eau dégage encore d'épais nuages de fumées. Entre cette tourelle et la tour circulaire de l'eau, une large brèche fissure le mur d'enceinte : c'est grâce à celle-ci que les assaillants ont investi la cour intérieur puis le mur d'enceinte et les tours de la forteresse, non sans laisser au passage des dizaines des leurs sur le terrain, étant donné l'importance des cadavres qui jonchent ou encombrant la neige, les débris ou les remparts. Le mur d'enceinte est haut de 6 m (les remparts sont crénelés avec une coursive en bois). Les tours sont hautes de 9 m, sauf les tourelles carrées (7 m) et la grosse tour de l'eau (12 m). Elles sont percées de meurtrières. Le donjon est haut de 18 m, mais étant juché au sommet de la butte, il est surélevé par rapport au reste du château.



LA SEIGNEURIE DE MONTROY

Les pèlerins sont encore une cinquantaine à tenir les remparts, dirigés par cinq clercs, deux guerriers, ainsi que l'homme en noir au visage dissimulé par une capuche. Ils se tiennent sur le chemin de ronde ou se tiennent protégés à l'intérieur des tours. Un groupe dispose aussi d'un chaudron et d'huile bouillante. Un imposant trébuchet en cours de construction à l'intérieur de la cour a été abandonné et reste inachevé. A côté est attaché un étalon noir : la monture de l'homme en noir.

Pèlerins (50) : HN, CA : 9 (épais vêtements ou hoqueton), PV : 1-6, Att : se battent au corps à corps comme des béserkers : 2/round ou 1 à +2 (bâton, voulge, ou glaive-guisarme. 10 sont armés d'arbalètes légères et de gourdins), Al : LM, NM, CM. Ont de Petits sacs avec des vivres, des chiffons, quelques pc et pa.

Clercs de Nérull :

Adeptes (4) : clercs humain niveau 2, CA : 5 (cotte de mailles), PV : 12, Att : 1 (faucille ou masse d'armes ou fléau de fantassin), sorts : 2 niveau 1, Al : NM, CM. Portent des robes noires épaisses, des symboles maudits en fer, 2-12 po et 1-8 pe chacun, 1 fiole d'eau maudite.

Curé (1) : clerc humain niveau 4, Sg : 15, Fo : 16, CA : 3 (armure de plates), PV : 24, Att : 1 (masse d'armes +1, faucille), sorts : 5 niveau 1 et 3 niveau 2, Al : CM. Porte une robe noire brodée de l'emblème de Nérull (crâne et faucille), un symbole maudit en argent, deux fioles d'eau maudite, une fiole de clairvoyance, un bracelet en argent forgé (200 po), et une bourse de 29 po, 12 pp et 6 malachites (6x10 po).

Guerriers (2) : niveau 2, humain, CA : 4 (plate feuilletée, heaume petit)/3 (plate feuilletée, grand bouclier et heaume petit), PV : 15, Att : épée bâtarde et petit fléau de cavalier/haches d'armes et épée courte, Al : CM, 2-16 po et 2-12 pp chacun.

L'homme en noir : ½ elfe guerrier/magicien niveau 4/4, Fo : 16, In : 15, Dx : 16, CA : 2 (cotte de mailles +1, Dx), PV : 20, Att : épée longue +2 et dague +1, sorts mémorisés : altération des feux normaux, identification, saut, rayon d'affaiblissement, peur. Il porte une cape noire à capuchon qui dissimule son visage dans l'ombre, une robe noire, une ceinture à laquelle sont suspendues une fiole de soins, une fiole de poison, un petit sac contenant une boule de cristal magique avec clairaudience. Il possède aussi un tube en ivoire renfermant un parchemin sur lequel sont inscrits ses sorts, un torque en or qu'il porte autour du cou (350 po), et une bourse contenant une aigle-marine (500 po), 3 ambres (3x100 po) et 30 pp. S'il se sent perdu, il tentera de briser sa boule de cristal afin qu'elle ne tombe pas aux mains de ses adversaires.

Fernand et ses cavaliers moyens :

Cavaliers moyens (30-7=23) : HN, PV : 4-7, CA : 4 (cotte de mailles bouclier et casque), Att : lance de cavalier moyen, fléau de cavalier, épée courte, cheval de guerre moyen.

NB : sur les 30 cavaliers, 7 auront été mis hors de combat par les arbalétriers ennemis.

Sergents (3) : guerriers niveau 1, CA : 4, PV : 10, Att : lance de cavalier moyen, épée longue, dague, Al : L, cheval de guerre moyen.

Lieutenant Fernand : guerrier niveau 3, CA : 3 (plate feuilletée, bouclier, heaume petit), PV : 22, Att : lance, épée large, fléau de cavalier, Al : LB.

Si l'affrontement dans le château semble tourner à l'avantage des aventuriers, de Fernand et de ses cavaliers, les défenseurs tenteront une sortie pour briser définitivement l'étau des assiégeants. Les défenseurs seront menés par le sire de Roland. Ils ne sont plus qu'une vingtaine car l'attaque nocturne des assassins les a décimés de moitié. La plupart sont blessés

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

(points de vie diminués de moitié). Parmi les rescapés, on compte six arbalétriers, deux archers, sept hommes d'armes, deux chevaliers (guerrier niveau 2) ainsi que le sire de Roland (guerrier niveau 8). Le donjon abrite aussi de nombreux réfugiés : villageois et paysans, vieillards, hommes, femmes et enfants...

Quelle que soit l'issue de l'affrontement à l'intérieur de la forteresse, la bataille de Ciourne, à l'extérieur, sera une victoire pour Montroy. Mais le prix en sera très élevé : les morts sont nombreux, l'armée est décimée aux trois quarts, et Tangorn lui-même a succombé au cœur de la mêlée, dans le terrible et violent corps à corps qui l'opposa aux clercs et guerriers maudits de Nérull (s'ils sont sur les remparts, les aventuriers pourront apercevoir à un moment une colonne de feu s'élever au centre du champ de bataille...). La neige et la boue sont imbibées du sang des victimes, des traînées qui maculent les hauteurs qui dominent au nord le village. Rares sont les survivants du côté des pèlerins fanatiques. Quelques-uns ont pu prendre la fuite, mais la plupart d'entre eux ont préféré mourir au combat pour leur cause démoniaque : plus de six cents ont périés, pèlerins, clercs, guerriers ou assassins.

Si Tangorn n'a pas survécu, son fils Trantel a très vite été écarté de la mêlée lorsque la situation devint trop confuse pour être placé sous la protection du mage Tégroil. Ségourn, le porte bannière de Tangorn est aussi mort aux côtés de son maître, le crâne fendu en deux par une hache d'armes. Le paladin Maldric, dont les prouesses furent sans égales, ne réussit pourtant point à sauver à temps son vieil ami. Il ressortit de la bataille recouvert de brûlures d'eau maudite. Le chevalier Octave a été grièvement blessé par un coup de pieu au travers des hanches. Le capitaine Jégliion, vivant, ne dispose plus que de deux dizaines d'hommes valides. Les clercs et les moines de Telchur ont aussi laissé bon nombre des leurs : ils ne sont plus qu'une poignée...

L'ennemi est vaincu, la menace des fous de dieu a été anéantie. Mais Ciourne est détruit, l'armée de Montroy est décimée, et le seigneur Tangorn est mort les armes à la main. La victoire est grande, mais amère. Les villageois ayant survécu aideront à panser les blessés, et distribueront de la nourriture et de l'eau aux soldats. Des cavaliers seront dépêchés à Montroy pour apprendre aux citadins la nouvelle de la victoire et la mort du seigneur Tangorn. Dans les décombres du village, de grands bûchers seront préparés. Les corps des pèlerins seront entassés sur des chariots et entassés auprès de ces derniers. A la nuit tombée, de grands feux seront allumés et les corps seront livrés aux flammes qui dégageront d'épaisses fumées noires et une odeur étrange de porc grillé. Les morts de Montroy seront quant à eux abandonnés sur des brûlots au courant de l'Irvo : soldats, paysans, villageois, clercs et moines combattants de Telchur... Plus tard, les restes calcinés des embarcations funéraires glisseront sous les murs de la cité. Les corps du seigneur Tangorn, du chevalier Rubert et du porte-bannière Ségourn seront apprêtés pour être ramenés à Montroy. Le sire Roland viendra s'agenouiller devant la dépouille de son suzerain pour lui rendre un dernier hommage, puis il jurera fidélité à son fils Trantel. Celui-ci aura du mal à dissimuler son chagrin mais sera entouré par les proches de son père, par le paladin Maldric en particulier.

Le retour à Montroy sera fixé au lendemain. Il faudra plus d'une journée au convoi pour rejoindre les murs de la ville. Roland accompagnera la troupe avec une dizaine des siens. Sur les chariots seront entassés les blessés qui peuvent être transportés et les corps de Tangorn et de ses chevaliers. Les autres iront à pied, à cheval pour ceux qui ont encore une monture. Montroy sera en deuil. Point d'acclamation pour accueillir les héros, mais des mines lugubres

LA SEIGNEURIE DE MONTROY

et des visages attristés. Trantel en tête, bassinet relevé, saluera les citadins et mènera ses hommes jusqu'au château. Le soir même, une grande célébration aura lieu dans l'église des quatre divinités, donnée par le grand prêtre Autor de Glicte de l'abbaye de l'Irvon. Puis, au cours d'une lente procession, les corps des héros Tangorn et de ses compagnons quitteront l'église et seront acheminés à l'extérieur des remparts. Sur la berge, ils seront placés sur des esquifs en bois. Ces derniers seront enflammés et abandonnés à l'Irvon, sous les yeux de la populace, du jeune seigneur et de sa cour...

Le lendemain, Trantel, revêtu de ses plus beaux atours, et entouré par ses proches, se rendra sur la place du château, et recevra comme l'exige la coutume, le bouclier et l'épée de Montroy, qui lui seront apportés sur des coussins de velours par les maîtres des guildes de la ville. Ces armes magiques, qui furent autrefois celles de Gilbert de Montroy, et qui furent il y a peu celles de Tangorn, sont ainsi transmises officiellement à chaque nouveau seigneur de la cité. Et la foule de s'écrier : « Vive Trantel, vive notre nouveau seigneur ! ». Alors les chevaliers s'avanceront les uns après les autres au devant de Trantel, pour s'agenouiller, lui prendre la main, et lui prêter allégeance devant tous. Ainsi feront Roland, Maldric et Grans (Octave ne sera pas présent, étant encore alité). Puis Trantel, armé de sa nouvelle épée, élèvera au rang de chevalier les hommes qui auront montré leur bravoure durant la bataille de Ciourne. En effet le jeune seigneur a besoin de s'entourer de fidèles pour assurer son conseil et son pouvoir. Ainsi, le capitaine mercenaire Jégilion sera adoubé. Les combattants aventuriers (guerriers, paladins, cavaliers, ou rangers) qui n'auront pas démerité le seront à leur tour. Le soir, un grand banquet sera donné au château pour la cour et les notables, et sur la place du château pour le peuple de Montroy.

Voilà le jeune Trantel entouré par les vieux conseillers de son père, Tégroil, Maldric, Grans, et de plus jeunes. Les jours suivants seront calmes, sous l'égide de la déesse du printemps Atroa, qui chassera les dernières neiges et le souffle glacé de Telchur. Mais Trantel ne va pas rester inactif, enfermé dans le castel d'une ville perdue au milieu d'immenses forêts. Dans le duché de Géoff, avec la fin de l'hiver et le début du printemps, la guerre a repris de plus belle. Le marquis d'Orbviack et le baron Walfrai continuent à s'opposer pour obtenir la couronne ducale.



Epilogue (ou l'engagement de Trantel)

An 600, printemps/été.

Avec l'arrivée du printemps les troupes du marquis ont achevé de ravager les terres de la baronnie d'Otern. Elles se sont massées autour de la cité du même nom et en ont entrepris le siège. Au nord-ouest, le baron Walfrai rassemble ses alliés et ses vassaux pour constituer une armée et venir secourir les assiégés.

La seigneurie de Montroy panse ses blessures. L'incursion des fous de dieu, les pèlerins de Nérull, laisse des plaies qu'il est difficile à refermer. Trantel n'a plus assez de soldats pour défendre ses terres. Seule la ville de Montroy, grâce à sa milice, est capable d'affronter un nouvel envahisseur. Aussi Trantel hésite à rester neutre dans le conflit qui déchire le duché. Il ne peut guère suivre la voie empruntée par son père Tangorn. Les grandes terres du marquis jouxtent celles de Montroy. Il serait très facile aux hommes d'Orbviack d'envahir la petite seigneurie pour asseoir un peu plus la domination de celui-ci sur le duché. De plus Trantel est jeune, il doit s'affirmer. Aux yeux des grands seigneurs de Géoff, il apparaît comme un jeune guerrier inexpérimenté. Et le souvenir du destin tragique de son cousin de l'Oy, Gontran, qui osa soutenir le baron Walfrai, reste fortement présent à son esprit : le fief de Gontran a été ravagé et envahi par les soudards du marquis, et Gontran, prisonnier, croupit désormais dans une geôle de Gorna. Après les dégâts causés par les pèlerins, Trantel ne veut point infliger à Montroy le pillage d'une armée en campagne.

Au cours du printemps, Trantel reçoit de nombreux messagers et la visite d'ambassadeurs envoyés par les nobles du duché. Seigneurs, barons ou marquis, tous lui demandent instamment de la rallier la cause de l'un ou l'autre des deux prétendants à la couronne ducale. Usant de prudence, Trantel ne se prononce pas encore. Il prend le temps de méditer. Bien qu'au fond il soit pourtant décidé. Dans la guerre de succession, le marquis d'Orbviack n'a certes point le droit ni la légitimité de son côté, mais il est audacieux et efficace, et pour l'instant il est victorieux. Ses terres sont riches, vastes et prospères. Et c'est par la capitale Gorna que transite l'essentiel des routes commerciales qui relient le duché aux contrées voisines. De plus, il dispose de l'armée régulière du duché.

Au cours du mois de mai Trantel a pris sa décision, seul. Et c'est à la surprise de son entourage qu'il ordonne l'envoi d'une poignée de ses fidèles à la capitale Gorna pour annoncer au marquis d'Orbviack sa venue prochaine dans la cité afin de solliciter une entrevue avec ce dernier. A Montroy, personne n'est dupe. Ce geste signifie que le seigneur souhaite s'engager aux côtés du marquis. Et Trantel, bientôt, va sûrement s'en aller guerroyer à ses côtés. Les messagers qui iront porter la nouvelle à Gorna, ce pourrait être justement les aventuriers...