Huitième aventure des nouveaux Héros de Clairval: La bataille de Fleck

Nous nous préparons pour continuer notre quête vers l'est en direction de la Forêt Sombre via Salant puis Fleck : au revoir et ravitaillement.

Le Chancelier Edwald nous remet un sauf conduit à remettre à Nicolaï Nikolsen, haut prêtre de Tyriolith (Dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur) et Chancelier de la ville de Salant.

16 juin 315 PM

Nous partons pour Salant. Juste après les portes de la ville de Piémont, des gardes fouillent une famille de marchand qui a entassé la plupart de ses possessions dans une charrette. Les parents crient leur indignation, les enfants pleurent. Nous questionnons le sergent quand un de ses hommes débusque un garçon d'une quinzaine d'année qui se cachait dans la charrette pour échapper à la conscription. Nous exhortons le futur soldat à faire preuve de courage et consolons les parents.

Après trois jours, au matin, Saturnin s'aperçoit que ses Baies Magiques poussent puis flétrissent en même temps que l'arbuste sur lequel il a lancé le sort.

Un peu plus tard, nous arrivons à un poste frontière temporaire qui empêche les réfugiés en provenance du Pays de Dorn de se diriger vers Piémont. Les soldats suivent les ordres du Margrave de Piémont Uther Entredal.

Le lendemain, nous rattrapons 4 soldats qui escortent 6 réfugiés de Falèze (Pays de Dorn). Les réfugiés sont sous alimentés, les plus faibles ne savent presque plus marcher. Nous nourrissons les affamés et nous leurs prêtons nos montures. Nous accompagnons les réfugies à Salant, les soldats retournent au poste frontière. Les Falèsiens nous informent sur la guerre et leur situation désespérée. Ils ne trouvent pas de travail à Salant et ils n'ont plus d'argent depuis longtemps. Le pays de Dorn est occupé par les orcs, les Ogres et les géants. La ligne de front est un peu au Nord de Fleck. Les réfugiés ont été déplacés à Salant.

Le lendemain, nous mettons fin à un accrochage entre des paysans et 4 réfugiés qui chapardaient dans leur champ. Nous achetons des produits aux cultivateurs pour nourrir nos 10 réfugiés.

21 juin 315 PM

Notre petite troupe s'agrandit et c'est avec 22 réfugiés que nous arrivons un soir en périphérie de Salant. Nous les abandonnons avec quelques pièces en poche, nos encouragements et notre promesse de mettre fin le plus rapidement possible à la guerre.

Nous traversons l'immense bidonville qui entoure Salant. Il y a énormément de réfugiés (des milliers). Ils vivent dans des conditions d'hygiène déplorables, affamés, décharnés et sans espoir. Beaucoup sont malades, trop faible pour mendier. Nous sommes démoralisés devant l'ampleur de la catastrophe. Que faire pour aider tous ces pauvres gens ?

Nous entrons dans Salant grâce à notre sauf-conduit. Les gardes nous renseignent une bonne auberge et où trouver le Chancelier Nicolaï. Aucun réfugié ne peut entrer en ville.

Nous entendons un nouveau couplet à la chanson que les Rigodets ont écrit sur nous. Ils ont quittés la ville il y a plusieurs mois. Nous réservons une chambre à l'auberge la Table d'Érold et prenons un bain.

22 juin 315 PM

Salant Le matin, Larbera de Gusclin, le secrétaire du Chancelier Nicolaï nous reçoit. Nous croisons Nicolaï, qui faute de temps à nous consacrer, remet notre entretien au lendemain. Nous invitons Larbera à souper ce soir dans notre auberge.

Ce sont les temples qui s'occupent des réfugiés. Nous leur proposons notre aide.

Erok fait des rêves étranges, il entend des voix qui lui donnent des conseils ou lui chantent des chansons. Les thèmes sont soit lubriques soit tournent dérision les anti-héros de Clairval (ou un mélange des deux).

Saturnin a des problèmes avec ses pouvoirs druidiques qui ont un rapport avec la nature, les plantes ou les animaux. Les animaux le fuient (Roquette) ou en ont une peur irraisonnées (Roquet).

Nous avons certainement courroucé un dieu mais lequel ? Mélenna la déesse de Saturnin ? Maëdra la déesse que nous devons tuer ?

Saturnin va dans le bosquet sacré à la sortie de la ville. Le druide responsable du bosquet ne comprend pas ce qui peut se passer et le laisse seul pour se recueillir.

Rocco va aider au temple de Dénora. Au cours d'une prière, sa mère lui apparaît, elle a l'air fort triste. Au soir, souper avec Larbera qui nous fournit des renseignements sur la région et sur la guerre au nord. Saturnin n'est toujours pas rentré, nous décidons d'aller voir où il traîne. Il est seul, malade et inconscient au milieu du bosquet sacré. Nous le ramenons au temple de Dénora. Dès la sortie du bosquet, il va un peu mieux et se réveille. Le prêtre de Dénora ne sait trop quoi penser de la « maladie », un coup de fatigue ? Rocco remarque que sa « blessure » (une tache noire) à la cuisse gauche est réapparue, certainement depuis quelques jours.

Nos dieux nous mettent-ils à l'épreuve ? Une divinité maléfique tente-elle de nous neutraliser ?

23 juin 315 PM

Le Chancelier Nicolaï nous reçoit. Nous lui expliquons notre mission. Nous acceptons d'escorter un convoi qui partira dans 1 ou 2 jours pour Fleck. Nous lui parlons de nos problèmes « divins ». Après enquête rapide, il nous annonce que nos dieux nous ont maudit à cause de l'accord que nous avons passé avec Malkoer de lui ramener la tête de Maëdra. Nous devons faire acte de contrition, certainement pendant plusieurs semaines. Nous jeûnons et prions. Pressés par le temps, nous décidons de partir et de continuer en route. Après quelques jours, nos malédictions ne s'aggravent plus et nous nous sentons un peu mieux.

24 juin 315 PM

Au matin, départ du convoi pour Fleck. 8 Chariots, 25 soldats piétons, 20 soldats archers et le sergent Frebbin. Nous avons fait le plein de nourriture pour pouvoir continuer après Fleck.

- 1er jour : nous fraternisons avec les soldats et le sergent Frebbin.

- 2ème jour : pont gardé par le capitaine Jormund et ses quelques hommes. Des hommes lézards (Ophidiens) posent des problèmes dans la région. Des soldats ont été envoyés pour les pister et les immobiliser. Les Ophidiens sont très nombreux dans les marais au sud. D'habitudes, aucun problème avec eux. Nous dormons dans un relais.

- 3ème jour : nous croisons des réfugiés de Bois Ardent. Le baron Lothar de Bois Ardent a quitté son château de Bois Ardent pour défendre Fleck. Il y aurait une troupe de 50 orcs infiltrés au sud de Fleck, aperçus le long de la rivière Donze.

- 4ème jour : Nous entrons dans le Noir Marais. La route est sinistre. Notre moral est au plus bas. Nos malédictions stagnent avec des hauts et des bas. Nous croisons des réfugiés qui nous confirment la présence des orcs au sud de Fleck. Nous campons dans une clairière asséchée. Le voyage est éprouvant.

- 5ème jour : Nous sortons du Noir Marais. Des hommes-lézards montés sur des varans géants nous suivent de loin. Après une bonne nuit de sommeil, notre moral revient au beau fixe.

- 6ème jour : Nous arrivons à la bifurcation : vers l'ouest Bois Ardent, vers le nord Fleck. Nous dormons dans un relais. La troupe de 50 orcs tient le pont que nous devons emprunter pour aller à Fleck. Nous ne pouvons pas laisser les chariots au relais de peur que celui-ci soit attaqué par les Ophidiens.

30 juin 315 PM

Bataille pour le pont de la rivière Donze :

La rivière Donze est tumultueuse, trop profonde et trop large pour la traverser autrement que par le pont. Les orcs ont installés leurs tentes de l'autre côté du pont. Ils ont bloqué l'accès au pont par des troncs d'arbres. Le moulin juste à côté du pont est également occupé par des orcs.

Le plan : Pour minimiser les pertes dans nos troupes, nous décidons d'envoyer Erok et Rocco en commando dans le moulin pour éradiquer les chefs et ainsi déstabiliser les orcs. Les chariots s'avanceront une minute après, attirant les orcs. Erok et Rocco, les prendront à revers une fois les chefs éliminés.

Erok et Rocco investissent le moulin sous Forme éthérée (parchemin). Ils viennent rapidement à bout des 5 chefs orcs noirs, du Shaman et des 4 gardes orcs. Erok résiste chanceuse-ment aux multiples sorts de Peur lancés sur lui par le Shaman. Pendant ce temps, les orcs foncent tête baissée sur les chariots. Les piquiers reçoivent leur charge, tandis que les archers les arrosent de flèches. Les chariots, légèrement en retrait sont gardés par quelques hommes. La mêlée confuse commence.

Après 20 secondes, Erok et Rocco attaquent les orcs par l'arrière. Plusieurs piquiers tombent et sont vite submergés par les orcs en surnombre. Les archers s'en sortent mieux. Les archers qui gardaient les chariots sont rappelés en renfort. La bataille fait rage, nos hommes se débrouillent bien malgré les lourdes pertes parmi eux. Nous prenons le dessus sur les orcs qui tombent à la pelle. Des hommes-lézards attaquent nos chariots, mais sont mis en déroute par nos 4 piquiers, aidés par deux mercenaires braillant surgis de nulle part. 4 orcs parviennent à prendre la fuite.

Nous gagnons la bataille, mais le bilan est accablant.

Nous soignons les blessés et comptons nos morts que nous embarquons dans les chariots : 19 (sur 25) piquiers, 7 (sur 20) archers. Nous entassons les orcs morts dans un bosquet à l'écart : 5 (/5) chefs orcs noirs, 1 (/1) shaman orc noir, 16(/18) orcs noirs, 42 (/44) orcs.

Nous récupérons les armes et armures utiles et jetons le reste dans le ruisseau.

Après une prière de Saturnin, nous repartons, accompagnés par les deux chefs mercenaires :

- Barahir Tranche-Col, guerrier nain, chef de la 7ème compagnie Tranche Col.

- Ferjwald Borgjundsen, barbare nordique, chef de la compagnie Irbis (panthère des neiges).

Ils viennent de Bois Ardent, où ils ont laissé quelques jours de repos à leurs hommes après une soirée bien arrosée.

Barahir nous connaît bien. Il nous reproche d'avoir aidé à unir son ami Mogol Poings-d'Acier, le plus redoutable des guerriers nains de l'armée du Prince Orik, avec Muguette Petits-plat, la halfling tenancière de l'auberge de Twemby. Mogol est le quatrième des nains qui ont

tenté de raviver la pierre levée de Clairval. Mogol s'est installé avec Muguette, et coule des jours paisibles à Twemby au plus grand déplaisir de Barahir.

Les mercenaires ont entendu des chansons satiriques sur les Anti-héros de Clairval à Bois Ardent.

Sombre Plaine :

À quelques kilomètres de Fleck, nous apercevons de la fumée pas trop loin (½ heure) Le convoi continue vers Fleck tandis que les 3 Héros de Clairval partent par un petit chemin vers la fumée, au Nord-ouest de Fleck. Nous arrivons à Sombre Plaine. Le village est en ruine et a été pillé. Il y a des cadavres d'humains, d'orcs, de gobelins et de kobolds. Les maisons terminent de brûler. L'attaque a eu lieu la nuit dernière. Le fortin est vide et nous remarquons des traces de luttes acharnées. Nous laissons les corps des victimes humaines et partons, pressés de rejoindre nos hommes.

Fleck :

Fleck est une petite ville fortifiée, 600 habitants. La ville est bordée par une rivière au sud et à l'ouest. Les fortifications ont été améliorées récemment :

- Une dérivation de la rivière a été creusée au nord et à l'est.

- La terre a servi à rehausser les remparts par des talus.

- Une palissade en bois a été construite tout le long des talus.

- Un mirador en bois se dresse au nord de la ville.

La plupart des constructions sont en bois. Constructions en dur : le pont de la porte sud, le marché, le grenier, l'auberge, la caserne des gardes et le beffroi. Deux portes : une au sud, avec un pont de pierre et une au nord-est.

Les gardes nous ouvrent la porte sud et nous rentrons avec le convoi. Le chevalier Jarn de Sombre Plaine nous accueille et nous renseigne.

Le Pays de Dorn est tombé il y a 4 semaines. Hier soir, le clan des Épieux Sanglants (une cinquantaine d'orcs noirs, orcs, gobelins et kobolds) a attaqué le village de Sombre Plaine. Le village a été évacué pendant que les hommes du fortin retardaient les envahisseurs. Les orcs sont venus ensuite venus à Fleck et sont repartis après une bref accrochage. Les femmes et les enfants ont été évacués vers Bois Ardent. La baronne Ursuline de Bois Ardent dirige Bois Ardent.

Nous déchargeons les chariots, organisons une petite cérémonie pour nos valeureux soldats tombés au combat. Petite fête avec nos hommes à l'auberge.

Au soir nous sommes conviés au conseil de guerre.

- Baron Lothar de Bois Ardent

- Jorem Sombre Bois, guerrier, maire de Fleck, marchand

- Père Marcus, prêtre d'Orbis (Dieu du Commerce et des Marchands)

- Chevalier Jarn de Sombre Plaine, chef du village incendié (Sombre Plaine).

- Paladin Guillaume de la Marche. Même ordre que Hermann de Brunswig (commandant de Sinroch, père d'Alexis).

- Écuyer Guillaume de Bois Ardent, écuyer de Guillaume et frère de Lothar.

- Sigmur de Bordant

- Ordanis de Noir Marais

- Lieutenant Isatir, soldat de Salant (femme)

- Barahir Tranche-Col, guerrier nain, chef de la 7ème compagnie Tranche Col.

- Ferjwald Borgjundsen, barbare nordique, chef de la compagnie Irbis (panthère des neiges).

- Nouveaux Héros de Clairval : Saturnin, Erok et Rocco.

Les orcs sont dans la région et vont bientôt attaquer. Si Fleck tombe, les orcs déferleront jusqu'à Salant qui n'est pas encore prêt pour les repousser. Il faut absolument tenir.

Lothar nous remercie pour l'escorte du convoi et pour notre victoire contre les orcs, malgré les pertes trop importantes. Il nous demande de rester pour les aider à repousser les premiers assauts. Nous lui exposons notre mission et notre but à court terme : trouver les elfes gris / indécis dans la vallée de Duin (Forêt Sombre).

Olaf Gundarsen, rôdeur, éclaireur, est le seul qui pourrait nous aider. Olaf a été envoyé en reconnaissance pour épier l'armée orc. Lothar ne sait pas quand il reviendra.

Les deux chefs mercenaires nous annoncent que leurs troupes ne sont pas aussi importante que prévue à cause menaces que la présence de fausse monnaie fait planer sur leur solde.

Lothar dispose de 300 hommes : 40 chevaliers (4x10), 140 soldats (5x ?) et 120 paysans (6x20). Nous décidons de rester quelques jours pour aider à défendre la ville.

30 juin 315 PM

Au soir, après le conseil de guerre.

Le Baron Lothar de Bois Ardent envisage de faire une sortie contre les orcs.

Le Chevalier Jarn de Sombre Plaine se propose pour nous guider jusque la vallée de Duin. Il connaît bien la région qu'il a parcourue avec le rôdeur Olaf Gundarsen. Il pense que les orcs ont établi leur camp dans la vallée de Duin. Nous sommes évidemment d'accord. Il nous persuade de ne pas prévenir le Baron Lothar afin de partir plus facilement.

1er juillet 315 PM

Nous quittons Fleck à l'aube avec 1 mule et sans nos chevaux. Les gardes ne nous posent pas de questions mais nous regardent passer avec mépris.

Nous devons suivre la route vers le Nord pendant 2 jours puis nous diriger vers l'Ouest pour atteindre la vallée de Duin. Il y a beaucoup de grottes dans la vallée de Duin.

Nous entrons dans le Forêt Sombre. La Forêt est très dense, sombre, beaucoup d'épicéas et d'animaux. La Forêt n'est pas hostile.

2 juillet 315 PM

La forêt est plutôt bienveillante. Pendant la nuit, les herbes ont poussé en dessous de nous en un épais matelas qui nous masse agréablement. Les arbres se sont courbés pour former une tente au-dessus de nous.

Vers midi, nous ressentons un grand danger. Nous rencontrons Olaf Gundarsen qui espionne l'armée d'orcs. Il nous prévient qu'elle va arriver ici dans moins d'une heure et que dans 2 jours elle sera à Fleck, prête pour la bataille. Olaf continue sa mission vers Fleck.

Jarn nous confie qu'il nous guide vers Duin et le camp des orcs car ceux-ci ont capturés sa femme et ses trois enfants (2 filles et 1 fils) lors de l'attaque de Sombre Plaine. Il espère les délivrer. Saturnin offre une baie à Olaf, tout content de constater qu'il est à nouveau capable de les produire. Olaf l'a met en bouche mais la recrache aussitôt tant elle est aigre de goût.

L'armée ennemie de 500 guerriers passe devant nous, elle est composé d'orcs, gobelins, kobolds, trolls, ogres, worgs, goblours, gnolls, verbeeks (ogre géant mutant).

3 juillet 315 PM

La Vallée de Duin.

Nous arrivons à midi dans la Vallée de Duin. C'est une vallée encaissée, au fond coule une rivière, les versants pentus se transforment par endroits en mini falaises percées de grottes.

Nous apercevons le camp orc : 3 miradors avec au sommet des gobelins ou des orcs montant la garde, une grande entrée de grotte et une petite entrée de grotte. Le camp semble endormi, nous en profitons pour passer à l'attaque.

Nous nous faufilons vers l'entrée des grottes, sur l'autre versant de la vallée.

En chemin, nous sommes surpris par un quatrième mirador qui nous repère. Pas très loin, 2 orcs noirs gardent une petite entrée de grotte que nous n'avions pas répérée.

Erok les bluffe en prétendant qu'il a été envoyé pour conduire des prisonniers en prison. Nous jouons les prisonniers soumis. Les 2 orcs noirs nous escortent vers la prison. Ils ouvrent la prison. Nous attaquons les 2 orcs noirs qui ont le temps de donner l'alerte avant de succomber. Jarn s'en va délivrer les prisonniers pendant que nous combattons les nombreux renforts qui arrivent : 20 orcs, 20 orcs noir et 3 ogres. Le combat tourne *à notre avantage, mais Rocco fini par tomber. Il est soigné à la fin du combat mais restera affaibli [For-2].*

Nous délivrons 4 elfes gris dont le chef Lisuar qui nous apprend que la femme et les enfants de Jarn ont été dévorés récemment par les orcs. Jarn est en larme, prostré au fond d'une cellule. Nous le faisons sortir de la prison, puis nous le réconfortons et essayons d'alléger sa peine. Jarn se reprend suffisamment pour nous avouer qu'il a trahi Fleck ! Il a passé un accord avec les orcs. En échange de la libération de sa famille, il a placé une bombe qui explosera quand les orcs attaqueront, créant une brèche dans les remparts. Il est effondré à cause de sa trahison.

Nous discutons d'un moyen de prévenir Fleck, malgré l'avance d'un jour que l'armée orc a sur nous.