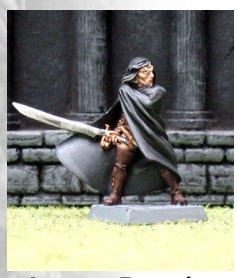
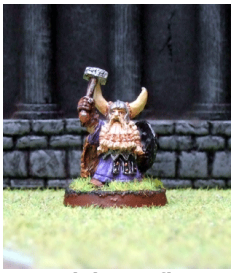
Raid sanglant sur Khundrukar

Campagne des nouveaux seigneurs
9 Kythorn 1370

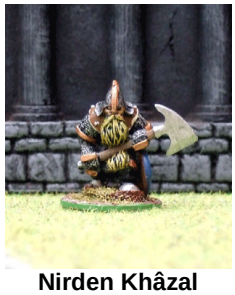
Les protagonistes



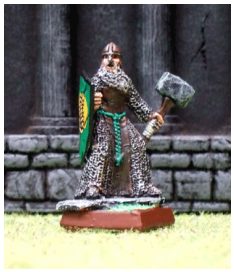
Astryax Ryandor
Baron de Valcroix



Bolak Ironfist
Frère Chevalier

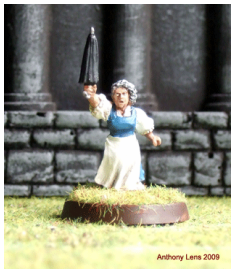


Nirden Khâzal
Défenseur nain



Banedon
Abbé de Chauntéa

Richard Tyligane
Rôdeur Cormyrien



Dorothée
Magicienne halfelin

Tout commença par une tornade surnaturelle…

Le village de Valcroix était en émoi. Le cyclone manifestement magique et très localisé se déplaçait rapidement au dessus de la route, fonçant droit sur la communauté atterrée.

Le baron Astryax Ryandar, seigneur local, interrogea son fidèle et valeureux ami, prêtre de Clangeddin, un nain en armure de plaques complète du nom de Bolak Ironfist. Le prêtre annonça que le tourbillon n'était pas naturel et qu'il faisait courir un grand danger à la communauté. Pris de panique et ne sachant que faire, le baron fit sonner le tocsin et rassembla tous les habitants du village au sein du Temple de Tymora qui se trouvait à l'abri des murs de sa citadelle. Sous la protection de la Dame de la Chance, il espérait échapper au pire.

Croisant la route d'une carriole bariolée, le cyclone passa par-dessus les murailles du fort et se posa sur la place centrale. Se résorbant soudainement, le tourbillon laissa place à un homme de haute stature, enveloppé d'un manteau de fourrure blanc. Sa tunique et son bouclier étaient tous deux frappés de l'effigie caractéristique en forme d'épi de blé de Chauntéa, la déesse du grain et des moissons. L'homme se figea, l'air interdit. Les rues désertes et le silence qui y régnait ne présageaient rien de bon. Qu'avait-il donc bien pu se passer ici ?

Tendant l'oreille, il perçu une rumeur en provenance du temple de Tymora tout proche, les échos étouffés de dizaines de chuchotements. L'abbé Banedon, soulagé s'approcha des portes : *« vous pouvez sortir, il n'y a aucun danger ! »*

Les portes s'ouvrirent livrant le passage au visage soulagé du Baron Astryax de Valcroix. Sur ses pas, légèrement en retrait, Bolak marmonnait des paroles incompréhensibles, tandis qu'à ses côtés, Nirden Khazal, un puissant guerrier nain couturé de cicatrices, roi sans clan d'une citadelle depuis longtemps disparue, raillait le prêtre pour son conseil « avisé ». Légèrement en retrait, observant la scène d'un œil amusé, un rôdeur humain du nom de Richard Tyligane sortit du temple en rengainant son arme.

Les habitants du village, rassurés, regagnèrent leurs demeures et les activités qu'ils avaient abandonnées suite à la fausse alerte. Alors qu'Atryax faisait les présentations, on tambourina soudain à la porte du village. Un chariot bariolé pénétra bientôt sur la place, conduit par une halfeline haute en couleur du nom de Dorothée Gambacorta. **L'excentrique magicienne commença par haranguer la foule, vantant ses baumes aux propriétés miraculeuses, puis vint se joindre au groupe pour s'enquérir des nouvelles**.

Banedon s'excusa auprès du Baron pour l'émoi que son *Chariot des vents* avait suscité. Il avait voulu faire vite, et n'avait pas pensé que ce moyen de transport pour le moins original allait créer un tel « vent » de panique. Au fil de la discussion, le baron remarqua que, depuis leur dernière rencontre, le prêtre de la Grande Mère avait pris un peu d'embonpoint. Ses nouvelles responsabilités et sa charge d'abbé avait contraint le prêtre à se retirer quelque peu de la vie active, et malgré l'exercice quotidien que le prêtre s'imposait afin de « garder la forme », il s'était un peu empâté. La présence de l'abbé Banedon relevait d'un devoir moral : il avait failli à venir en aide au Baron lorsque l'une de ses anciennes amies, la naine Ombrique, avait provoqué le chaos et la destruction dans la région. C'était l'une des raisons pour laquelle, le prêtre avait répondu à l'appel du Baron de Valcroix, en instance de départ pour de nouvelles aventures

Chronique de Marcus – Mercredi 18 février 2009 - Auteur : Zool
Illustrations : Halfling Craft by Emily Fiegenschuh, Mountain Troll by Adam Rex, Ogre by Ron Spencer , Skullcrusher Ogre by Vinod Rams, Arcane Dilettante by Ron Spencer
les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

En effet, suite au cuisant échec des émissaires nains et du Royaume de Bolbofarak, trois ans plus tôt, pour reconquérir la cité oubliée de Khunkrudar – aux mains d'une colonie d'usurpateurs duergars et ogres – les amis s'en étaient retournés à une vie plus paisible, ruminant leur revanche contre le Grand Ulfe, chef des ogres et ses alliés nains gris. Les deux ambassadeurs du roi nain Kazadûl XXII, Bolak Ironfist et le Défenseur Nirden Khâzal, désavoués et déshonorés par cet échec, brûlaient de reprendre l'initiative et de reconquérir la cité de leurs ancêtres. La Compagnie des Écus de Fortune, dont les deux nains étaient membres, et qui s'était rendue célèbre en contrecarrant les plans machiavéliques d'une secte au coeur de la ville de Freeport, les soutenait dans leur entreprise de reconquête.

Banedon quant à lui s'inquiétait de la présence de ces créatures maléfiques à la frontière même du Cormyr, à proximité immédiate de communautés de fermiers et d'agriculteurs sous la protection de la Grande Mère. Il ne pouvait s'agir que des prémices d'une invasion de plus grande envergure. En outre, le fait que des duergars se soient alliés à une colonie ogre n'augurait rien de bon. Le prêtre était convaincu que quelque chose de plus insidieux était en préparation et voulait en avoir le coeur net. Et la seule façon pour lui d'évaluer la menace, était de se rendre sur place.

Les préparatifs furent assez brefs.

Autour de la table les différents intervenants exposaient leur point de vue sur l'évolution probable ou supposée des forces de la cité occupée de la Dent de Pierre. Il s'était écoulé trois longues années depuis la reddition contrainte et forcée des troupes envoyées par Bolbofarak, et les choses avaient certainement beaucoup évoluées depuis ce jour funeste. Malgré les recherches entreprises par Dorothée et les autres membres de la Compagnie des Écus de Fortune, nul ne connaissait exactement la situation actuelle de la citadelle, ni l'état des forces en présence.

Malgré tout, la décision fut prise d'entreprendre une expédition sur place, afin d'évaluer les forces ennemies et si possible tenter une infiltration dans les niveaux supérieurs de la cité pour déstabiliser les forces ogres en les privant de leur chef, le Grand Ulfe. Nirden avait de surcroît un vieux compte à régler avec le puissant ogre et en faisait une affaire personnelle.

Le nain entretenait en outre le fol espoir de pouvoir récupérer la hache magique de ses ancêtres, qu'il avait été contraint d'abandonner au cœur des mines sous la citadelle naine, et qu'il avait lancé au fond d'une petite rivière souterraine, avant d'être capturé par les duergars.

S'ensuivit une brève discussion sur le moyen d'atteindre la citadelle oubliée au cœur des montagnes. Banedon proposa d'utiliser le *Chariot des vents*, ce qui réduirait considérablement le temps de trajet et éviterait de se charger inutilement de vivres et de montures. Tout le monde accepta avec enthousiasme la proposition, et c'est ainsi que dès le lendemain avant que l'aube ne se lève, la Compagnie des Écus de Fortune prit place aux côtés du prêtre sur le disque de force Vaasti.

Filant à vive allure dans le ciel, la mini-tornade se dirigea vers les montagnes, suivant les indications des deux représentants du peuple nain qui y avaient « séjourné » quelque temps bien malgré eux...

À peine deux heures plus tard, le *Chariot des vents* se posa au cœur d'une clairière à proximité de la Dent de Pierre. Un peu trop proche d'elle d'ailleurs. Le groupe n'allait pas tarder à le constater.

Entrant en communion avec la nature, le prêtre de Chauntea décela une présence importante de créatures autour de la citadelle. Tout cela ne présageait rien de bon. Les ogres et les duergars n'avaient manifestement pas quitté les lieux, et semblaient même avoir renforcé leurs effectifs.

Prenant la forme de rapaces, Richard et Banedon s'envolèrent vers la Dent de Pierre, filant dans le ciel vers leur objectif. Bientôt celui-ci se révéla à leur vue perçante et ce qu'ils virent ne les rassura pas le moins du monde. Les ogres avaient développé une importante colonie, constituée de plusieurs clans disséminés tout autour de la citadelle de Khunkrudar. Un peu à l'écart, paissant dans le marais joutant la Dent de Pierre, se trouvaient deux étranges et imposantes créatures, que ni le rôdeur ni le prêtre ne purent identifier. Des tours de garde étaient en outre réparties tout autour de la zone. L'infiltration allait se révéler plus ardue que prévu.

Après quelques dizaines de minutes d'observation, les deux rapaces virèrent sur l'aile et rejoignirent le reste du groupe, attendant à proximité de la clairière. Les deux hommes de la nature avaient à peine terminé leur compte-rendu de la situation au reste de la compagnie que les échos de bruits de voix gutturales se firent entendre au cœur de la forêt environnante. Le groupe se figea. Manifestement, le *Chariot des vents* avait fait son petit effet chez les ogres, et l'une des patrouilles envoyées pour voir de quoi il retournait, était sur le point de découvrir le groupe.

Chronique de Marcus – Mercredi 18 février 2009 - Auteur : Zool
Illustrations : Halfling Craft by Emily Fiegenschuh, Mountain Troll by Adam Rex, Ogre by Ron Spencer , Skullcrusher Ogre by Vinod Rams, Arcane Dilettante by Ron Spencer
les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

Le Baron Astryax fut le premier à réagir et escalada rapidement et avec agilité une petite butte pour prendre un peu de hauteur et repérer la patrouille. Le baron repéra effectivement quelques gobelins, mais ceux-ci le repérèrent également. Le combat qui s'ensuivit fut rapide, brutal et sanglant. Le groupe ne laissa aucune chance à la patrouille, et acheva les derniers fugitifs et les blessés afin qu'ils ne puissent donner l'alarme. Richard fit d'ailleurs remarquer qu'il aurait été opportun de garder l'un d'eux vivant pour l'interroger. Banedon et Astryax en convinrent, mais il était trop tard. Banedon regretta d'ailleurs de ne pas y avoir pensé avant. Cela faisait trop longtemps qu'il n'était pas parti à l'aventure et il avait perdu ses réflexes d'autrefois, ce qui lui avait d'ailleurs valu une vilaine estafilade au bras.

Les membres de la Compagnie dissimulèrent les corps dans une anfractuosité, et reprirent leur route, plus prudents que jamais. C'est à ce moment qu'ils réalisèrent que Bolak ne s'était pas séparé de sa lourde et bruyante armure de plaques. Sur le plan de la discrétion, le groupe partait avec un sérieux handicap.

Au terme de plusieurs heures de marche, les compagnons parvirent à proximité de la Dent de Pierre. Se remémorant leurs souvenirs, les nains annoncèrent qu'il existait une entrée secrète au dos de la colline abrupte, par laquelle ils s'étaient introduits dans les mines sous la citadelle trois ans auparavant en compagnie d'un lanceur de sorts du nom de Guilota. Banedon reconnut immédiatement le nom et ne fut pas surpris de constater que les nains gardaient à son endroit une certaine rancœur. Le mage elfe avait la fâcheuse habitude de s'attirer le courroux de ses compagnons...

Au cours de leur reconnaissance, le prêtre et le rôdeur avaient également repérés une sorte de large cheminée au sommet de la citadelle, qui semblait mener au cœur de celle-ci.

Après une brève discussion, les compagnons convinrent qu'il était plus prudent de faire le tour du marais et d'approcher la citadelle et les mines par cette voie, afin d'éviter les campements ogres et les tours de guet. **Chemin faisant, le groupe croisa la route d'un redoutable Troll des Montagnes, une créature gigantesque, dont la taille était inversement proportionnelle à l'intelligence.** La monstrueuse créature passa seulement à quelques mètres d'eux, sans les repérer. Une chance…

Faire le tour du marais s'avéra long et pénible, mais la compagnie parvint finalement sur le flanc de la citadelle. Il ne fallut pas longtemps aux nains pour retrouver le passage secret qui menait vers les mines. Prenant la forme de deux grands lézards, Richard et Banedon s'engagèrent dans le passage. Débouchant dans une petite grotte dans laquelle s'ouvraient plusieurs passages, ils avisèrent quatre duergars en faction. Deux d'entre eux étaient en train de jouer tandis que les deux autres surveillaient le passage par lequel s'étaient introduits les deux métamorphes.

Les deux éclaireurs firent demi-tour et reprenant forme humaine, ils relatèrent leurs observations. Malgré les risques encourus, Nirden n'en démordait pas : il tenait à tout prix à aller recherche l'arme sacrée de ses ancêtres au fond de la rivière souterraine au cœur des mines infestées de duergars et de kobbolds. Comprenant qu'il était inutile de discuter, Banedon et Richard se proposèrent d'aller chercher seuls l'arme magique. Sous une forme animale, ils passeraient plus facilement inaperçus et pourraient la récupérer si tant est qu'elle y soit encore. L'objectif principal était désormais le Grand Ulfe, et il était inutile de risquer que le groupe ne soit découvert avant même qu'il ne puisse l'atteindre.

Les deux changeurs de forme reprirent la forme de deux grands lézards, et s'introduirent à nouveau au cœur du dédale souterrain. Cheminant au cœur du complexe, les deux lézards parvirent finalement à la rivière souterraine, non sans avoir croisé sur leur route plusieurs dizaines de duergars et de kobbolds. Les eaux tumultueuses du torrent souterrain étaient plus agitées que la description du nain ne l'avait laissé présager, et les deux métamorphes durent se rendre à l'évidence qu'il serait très difficile d'aller chercher la hache du défenseur nain sous ces eaux agitées, si tant est qu'elle soit encore là. Reprenant sa forme humaine, Banedon se concentra afin de tenter de localiser l'objet magique, mais ne repéra aucune aura magique à portée. L'arme avait certainement été emportée par le courant et devait désormais se trouver bien plus en aval. Reprenant son apparence antérieure, Banedon remonta en compagnie de Richard à travers le complexe minier. Parvenus à l'extérieur, les deux hommes apportèrent la mauvaise nouvelle au vaillant défenseur nain, qui accusa le coup, soutenu par son ami Bolak. Résigné, Nirden reporta toute sa hargne envers le Grand Ulfe et prévint ses compagnons que désormais, et quoiqu'il puisse arriver, il ne reculerait pas et ne quitterait pas la cité sans avoir occis le chef des troupes d'occupation ogre.

Après un bref conciliabule, la compagnie se mit d'accord pour tenter une infiltration via la large cheminée repérée par Richard et Banedon au cours de leur reconnaissance aérienne. Astryax s'y engagea le premier, et éteignit le feu qui couvait dans la cheminée. Il fut bientôt rejoint par Richard, Dorothée et Nirden. Vint alors le tour de Bolak. Le nain, gêné par son armure lourde, avait quelque difficulté à se mouvoir dans le conduit assez étroit.

Quelques mètres plus bas, Astryax, Nirden, Richard et Dorothée sécurisèrent la pièce. Il n'y avait pas âme qui vive en vue, mais en revanche, des bruits de pas et de voix s'approchaient de la porte de la cuisine. Un shaman ogre accompagné d'un garde pénétra dans la pièce. Les deux créatures ne purent opposer qu'une faible résistance face aux assauts cumulés du guerrier nain, du rôdeur, du baron et de la magicienne halfelinne. Dès qu'il entendit les échos du combat en contrebas, Bolak lança une incantation, puis lâcha la corde. Le nain chuta lourdement et alla s'écraser dans un silence absolu au fond de l'âtre de la cheminée. Banedon resta interdit quelques secondes, puis agrippa la corde pour descendre. Mais dans sa hâte, il lâcha la corde et s'écrasa lourdement aux cotés de Bolak qui venait de se relever.

Sans perdre une seconde, les deux nains s'élancèrent aussitôt dans le couloir qui leur faisait face en traversant un croisement et tombèrent nez à nez avec une patrouille ogre. Malgré la zone de silence qui accompagnait leurs pas, l'alerte avait déjà été

Illustrations : Halfling Craft by Emily Fiegenschuh, Mountain Troll by Adam Rex, Ogre by Ron Spencer , Skullcrusher Ogre by Vinod Rams, Arcane Dilettante by Ron Spencer
les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)
Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

donnée dans la citadelle et les renforts étaient déjà en route. Bolak avait invoqué la puissance de Clangeddin et la taille du nain était désormais décuplée, tout comme sa puissance.

Astryax, Dorothée et Richard débouchèrent dans le couloir, tentant d'évaluer la situation. **Quelque peu étourdi, Banedon sorti à son tour de la cuisine au moment même où la lourde porte d'entrée de la citadelle s'ouvrit à la volée, livrant le passage à une demi-douzaine d'ogres.**

Faisant appel au pouvoir de la Grande Mère et aux forces de la pierre, le prêtre invoqua un tapis de pierres acérées sous les pieds de la troupe en approche. Avant qu'ils aient pu comprendre ce qui leur arrivait, leurs pieds furent réduits en charpie, mais leurs hurlements s'éteignirent en même temps que leur vie lorsque la petite mais puissante arcaniste halfelinne les transperça à l'aide d'un redoutable sort de lance de disruption et que le Baron déchaîna un puissant éclair.

Surgissant au détour d'un couloir, quatre trolls s'avancèrent vers Richard. Banedon vint prêter main forte au rôdeur pour retenir les impressionnantes créatures. Pendant ce temps, le baron Atryax libéra deux prisonniers aux mains des ogres retenus dans une cellule toute proche.

Les nains écrasaient leurs ennemis sous un déluge de coups dévastateurs, se frayant un chemin sanglant au cœur de la citadelle. N'écoutant que la rage qui le consumait, Nirden faisait fi de toute prudence et s'avançait au cœur des lignes ennemies sans protéger ses flancs ni ses arrières. Bolak hésita, il n'était pas venu chercher la mort et l'attitude de son ami était clairement suicidaire. Il fallait temporiser mais Nirden était déjà bien trop éloigné.

Dorothée observait la scène à quelque distance, partagée entre son désir d'intervenir et son légitime sentiment de prudence. Les sorts qu'elle pouvait mettre en œuvre risquaient de toucher l'un des deux nains pris dans la mêlée. Lorsqu'elle comprit que la situation était critique, l'halfelinne se résigna à lancer une terrible boule de feu qui traça un sillon ardent au milieu des ogres. Nombre d'entre eux s'écroulèrent, carbonisés, mais Bolak fut également touché, et son arme réduite en cendres. Dorothée s'excusa et tenta de venir à la rescousse des deux nains en mauvaise posture. **En effet, Nirden venait de trouver le Grand Ulfe, ou l'inverse, et les deux terribles adversaires se rendaient coup pour coup dans un combat violent et sauvage dont les échos résonnaient de manière sinistre.** Le défenseur nain, malgré toute sa fureur et sa force était incapable de résister à la puissance dévastatrice de son redoutable adversaire. Chaque coup porté par le chef ogre, le rapprochait un peu plus de ses ancêtres. La mort approchait et le nain, plongé au cœur de sa rage sanglante en était presque heureux.

Pendant ce temps, Banedon et Richard parvinrent à mettre les trolls survivants en déroute, s'offrant un peu de répit. Afin d'éviter qu'ils ne soient pris à revers, le prêtre de Chauntea invoqua à nouveau la puissance de sa déesse pour piéger le sol du couloir par lequel les trolls venaient de prendre la fuite. Les trois compagnons, Atryax, Richard et Banedon s'avancèrent alors à la suite des nains qui étaient en fâcheuse posture, isolés au milieu des ogres et affaiblis.

Bolak, était finalement parvenu aux côtés de Nirden et tentait de protéger son ami à l'agonie, étendu sur le sol par l'un ces coups terribles du Grand Ulfe. Malgré toute sa puissance, le nain ne parvenait pas à venir à bout de la montagne de muscles et de chair qui lui faisait face. Sentant la fin approcher, le nain tenta une ultime attaque mais fut contré par son adversaire qui lui plaça un coup terrible qui le projeta contre le mur opposé. Le nain s'affala au sol, inerte et baignant dans son sang.

Dorothée qui observait, impuissante, la scène à distance, saisit l'occasion pour lancer un puissant orbe d'énergie. L'armure du général ogre vola en éclat au contact de l'orbe qui continua sa course, transperçant le Grand Ulfe, qui s'écroula sur le sol.

Pris de panique les derniers ogres survivants prirent la fuite au cœur de la citadelle. Personne ne tenta de les en empêcher, la mission ayant été accomplie, dans la douleur.

Dorothée, Astryax, Richard et Banedon se hâtèrent de récupérer les deux combattants nains mourants et regagnèrent l'air libre en empruntant à nouveau le conduit de cheminée. Une fois à l'air libre, Banedon activa son *Chariot des vents* et emporta la compagnie amoindrie, mais victorieuse vers la baronnie de Valcroix et le fief du Baron Astryax.

La Compagnie des Écus de Fortune venait de remporter une victoire certaine, mais à quel prix, et surtout pour quel résultat ? L'avenir le dirait certainement…

Chronique de Marcus – Mercredi 18 février 2009 - Auteur : Zool

Illustrations : Halfling Craft by Emily Fiegenschuh, Mountain Troll by Adam Rex, Ogre by Ron Spencer , Skullcrusher Ogre by Vinod Rams, Arcane Dilettante by Ron Spencer

les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr