

# Le Seigneur des Bêtes

(Merci à Patt Mills et Simon Bisley)

Bande originale indicative: Eluveitie « Slania » - Amon Amarth « With Oden on our side » - Moonsorrow « Verisäkeet »

## Intro: the mission

En ce mois de l'hirondelle (avril), les espions du roi Conan lui ont appris de mauvaises nouvelles venant du Gunderland. Le seigneur **Grakus comte de Raman** a rassemblé sous sa bannière plusieurs vassaux dans le but de récupérer Vénarium par la force. De plus on dit qu'il est devenu fou et on ne compte plus les gibets à la croisée des chemins. Il refuse également de payer les taxes royales.

Il faut dire que les hommes du Gunderland ont toujours eu un caractère indépendant et sont considérés comme des mercenaires dans l'armée aquilonienne.

Vénarium? Nul n'ignore en Aquilonie l'histoire du massacre perpétré dans ce fort il y a plus de 30 ans, histoire ayant sonné le glas de l'expansion aquilonienne vers le Nord.

A cette époque, la guerre avec les Cimmériens avait été déclenchée à cause du mépris des colons pour la population locale.

**La Pique Sanglante** avait circulé dans toute la Cimmérie sur l'initiative du clan des **Loups Noirs** et une armée de 3 000 Cimmériens avaient attaqué Vénarium, massacrant tous ses habitants. Le roi a peur que la Pique Sanglante circule de nouveau surtout qu'il y a 30 ans il faisait lui-même parti des assaillants cimmériens. Une armée cimmérienne constituerait une horde impossible à arrêter.

Le roi cherche donc des hommes de confiance pour accompagner **le duc Flavius** et ses 1 000 soldats envoyés remettre au pas Grakus. Ses hommes devront également s'assurer que l'irréparable n'a pas été commis avec les Cimmériens. Les Pjs seront payés 800 shekels d'argent chacun à leur retour.

Ils prendront leurs ordres du duc Flavius même si ce dernier est informé du but de leur mission.

Il lui sont d'ailleurs présenté par Publius, conseiller du roi Conan.

**Flavius** est un homme impressionnant: imposant, barbu, le front dégarni, il porte une hache de bataille au côté. Il propose de consulter quelques cartes de la région où l'armée va se diriger autour d'une chopine de hale. Publius met son bureau personnel à leur disposition.

Flavius n'aime pas les Hommes de Gunder, **trop indisciplinés, trop peu civilisés. De plus certains adorent encore Bori l'Ancien, un dieu oublié, à la place de Mitra Seigneur de la Lumière.**

**Pour lui, ils ne valent pas mieux que les barbares de Cimmérie.**

**Les ordres fournis au duc sont simples:** rencontrer le comte pour tirer au clair les rumeurs qui courent sur son dos et si besoin employer la force.

## 1. Le comte de Raman

Les Pjs seront considérés comme des aides de camp du duc et auront une tente pour eux pendant toute la durée du voyage qui durera 1 mois pour rejoindre, depuis Tarantia, **les collines**

**Goraliennes et la capitale du comté de Raman: la cité de Klamoran près du col d'Ymir.**

En ce début de printemps, il fait encore frais et plus l'armée monte vers le Nord plus il semble que l'hiver s'accroche encore à certains sommets.

Libre au Mj de rendre ce voyage plus vivant en permettant aux Pjs de lier connaissance avec certains hommes du duc.

Un matin brumeux, l'armée arrive en vue de Klamoran et campe à quelques lieux de la ville. Le duc envoie un émissaire au comte. Son retour se fait attendre. A la mi-journée, on signale qu'il revient à brides abattues mais... sans sa tête.

Le duc rentre alors dans une colère noire. Il envoie un corbeau à la ville, signe d'une déclaration de guerre. Chevaleresque, il laisse le choix du lieu de l'affrontement au comte.

La bataille aura lieu le lendemain au cœur de la forêt dans une grande clairière appelée « Clairière de l'aube rouge ».

## 2. La bataille de l'aube rouge

Les Pjs dorment mal la veille de la bataille et ce n'est pas seulement la perspective d'un affrontement de masse pour les non expérimentés. Leur sommeil est agité, peuplé d'ombres menaçantes dominées par **une silhouette sinistre portant des bois de cerf sur la tête.**

**A l'aube, les cornes de guerre résonnent:** les 2 armées se font face de part et d'autre de la clairière. Plusieurs bannières se distinguent dans l'armée gunder notamment une **tête de renard rouge, emblème du comte Grakus.**

**Un géant blond et barbu habillé de mailles noires** se détachent des troupes ennemies. C'est le champion du comte qui défie le duc Flavius de lui opposer son propre champion. Dans son armure de plates rutilantes, le duc demande qui sera assez fou pour défier ce géant. Il recevra une bourse de 50 shekels s'il s'en sort vivant. Les amateurs ne se bousculent pas. **Libre à un Pj de jouer le héros.**

Quoiqu'il en soit, les Pjs resteront en retrait au début de la bataille avec la cavalerie légère en attendant les ordres du duc.

Libre au Mj de plus les impliquer et de faire de cette bataille un vrai moment de bravoure surtout s'ils ont lié connaissance avec des guerriers du duc.

**Dans un rugissement terrifiant, les deux armées chargent et bientôt tout n'est que cris et sang.** La puanteur du champ de bataille arrive vite aux narines des Pjs.

**Le duc donne des ordres habiles** et une partie de ses troupes opèrent un manœuvre de contournement sur l'aile droite de l'armée du comte Grakus.

**Au bout de 2 heures de combat, l'affaire semble entendue. Le duc donne l'ordre à sa cavalerie lourde de charger et d'écraser définitivement l'ennemi.**

Dans un bruit de tonnerre, les 200 chevaliers du Pointain s'élancent suivis de près par l'unité des Pjs.

Mais alors que les chevaliers du duc vont rentrer en contact avec les lignes ennemies, **le sol semble s'animer autour d'eux.**

**D'énormes mains griffues surgissent du sol et empoignent les chevaliers pour les jeter au bas de leurs destriers.**

Des créatures de cauchemar sortent alors de terre:

**Hautes comme 2 hommes, elles sont faites de boue, de mousse et de branches. Elles dégagent une puanteur qui masque celle du champ de bataille.**

**Au milieu de ce qui leur tient lieu de visage brillent deux yeux rouges inhumains et leur bouche semble un gouffre ouvert sur l'enfer.**

**Les Pjs perdent 1d3 points d'EQU et font un jet.**

### **Les chevaliers pointaniens commencent à se faire massacrer.**

Lancer 1d3 pour les Pjs s'ils sont groupés:

1. Un monstre saisit la patte du cheval d'un Pj et le jette à terre.
2. 4 chevaliers tournent bride et galope en direction des Pjs.
3. Devant eux les Pjs voient un groupe de piquier se faire décimer par un monstre.

### **Mangeurs de morts**

At: 20 (7d6- griffes CA:5) Df: 15 VI: 80

Ils sont insensibles aux projectiles.

**A la fin de leur propre combat**, les Pjs voient rapidement que le cours de la bataille a changé: les hommes du comte ont reculé en laissant les monstres massacrer les troupes de Flavius. Les Pjs voient d'ailleurs le duc se faire démembrer par une des abominations.

Les survivants de son armée fuient en désordre et sont fauchés par les archers ennemis surgissant de la forêt sur leur aile gauche.

**Les Pjs n'ont plus qu'à essayer de s'enfuir ou mourir ici.** Ils peuvent également essayer de faire les morts tout en sachant que souvent à la fin d'une bataille, une horde de miséreux se précipitent pour égorger les blessés et s'approprier leur équipement.

**Quoique fassent les Pjs, ils devront se cacher dans la forêt jusqu'à la nuit tombée. Ils devront se transformer en loups aux abois.**

### **3. Le vieux sage**

**A la tombée de la nuit**, du fond de leur trou ou du haut de leur arbre, les Pjs entendent un cri féminin. Non loin d'eux une jeune fille de 15 ans tout au plus d'une grande beauté à la longue chevelure rousse se relève et reprends sa course. Elle est habillée d'une fine tunique blanche maculée de boue. Elle est poursuivie par 4 hommes hirsute et ricanant aux boucliers frappés du renard rouge du comte Grakus. Si les Pjs ne font rien, elle sera violée et éborgnée.

**Le scénario sera alors grandement compromis !!! Mais un MJ de talent sera remettre ses joueurs sur les rails!!!**

Elle se nomme **Junia** et cherchait les Pjs . **Elle est l'apprentie du sage Dexitheus.**

**Elle doit conduire les Pjs à son maître qui a des révélations à leur faire.**

**Dexitheus est un vieillard aveugle. Il vit dans une cabane au cœur de la forêt.**

Une fois les présentations faites, il leur contera l'histoire suivante:

«Il y a plusieurs mois, à la fin de l'été, le comte Grakus, un seigneur autrefois juste et modéré, entreprit de faire effectuer des travaux pour consolider les fondations du donjon de sa citadelle construite sur une zone marécageuse. Les ouvriers mirent à jour une antique caverne remontant au temps où tous les Hyboriens adoraient le Dieu Gris, Bori l'Ancien, avant l'arrivée du culte de Mitra Seigneur de la Lumière.

Bori était un dieu de sagesse et de guerre. C'est lui qui terrassa Ymir le Géant du Gel et permit aux premiers Hyboriens de migrer vers le Sud et ainsi de renverser l'antique royaume maléfique d'Acheron.

A cette époque, les premiers rois hyboriens, qui n'étaient guère plus que des chefs de tribu, étaient l'incarnation vivante sur Terre de Bori. Ils régnaient 7 ans. Puis ils étaient sacrifiés en l'honneur du dieu et remplacés.

Mais l'un d'eux nommé **Slough Feg**, refusa de mourir. La légende ne dit pas comment il échappa à son sort mais il devint fou et nanti de pouvoirs magiques puissants. Il sema la terreur et la

désolation sur ces terres pendant de nombreuses années avec son armée de Golems, **les Mangeurs de morts.**

Un jour, un puissant chaman cimmérien du clan des Murroghs descendit du Nord pour éviter que Slough Feg ne menace son peuple également. Il emprisonna l'âme du Seigneur des Bêtes dans une caverne aux parois gravées de runes oubliées.

Il y a peu l'âme de Slough feg a donc été libérée par des ignorants et s'est emparée du corps du comte Grakus.

Le comte commença à changer rapidement après le début des travaux. Il devint cruel et dépravé. Il fit arrêter et pendre tous les détenteurs de savoir du comté, les prêtres, les herboristes, les scribes et même les sages femmes. Je fut épargné à cause de mon infirmité mais décida par prudence de fuir Klamoran pour me cacher avec mon apprentie, la jeune Junia.

**Il y a 3 nuits j'eus une vision, étrange me direz vous pour un aveugle !! Je vous ai vu approcher du Gunderland avec une armée condamnée par avance. Le Dieu Gris m'a parlé pour vous investir d'une mission divine: celle de renvoyer Slough Feg dans les brumes de l'oubli.** Malheureusement je ne sais pas comment. Il ne craint ni le fer, ni le feu. Dernièrement, le Seigneur des Bêtes a entrepris de raviver la flamme de la discorde entre les Hommes de Gunder et les Cimmériens pour continuer sa moisson de mort, le seule chose qui semble le contenter. »

Libre aux Pjs d'accepter ce nouveau défi. Si c'est la cas ils devront cogiter un peu (deux à trois minutes environ!!) et conclure qu'**il faut se rendre en Cimmérie pour trouver le clan Murrogh.**

#### **4. « Bienvenue » en Cimmérie**

Le Col d'Ymir est un des seuls passages praticables vers la Cimmérie à cette époque de l'année.

A mesure que l'on progresse dans le col, le temps se refroidit et l'altitude augmente.

Au bout d'une journée, les Pjs arrivent en vue du plateau cimmérien. A la sortie du col, une dizaine de totems faits de crânes humains prévient l'imprudent.

**Une vaste étendue de terre vallonnée et boisée s'offre ensuite à la vue des Pjs, sous un ciel chargé de lourds nuages. Loin au Nord, on aperçoit les Monts Eiglophiens, formant la frontière naturelle avec le Nordheim.**

Les Pjs ne savent pas où aller alors autant marcher!! Pendant 2 jours de progression dans ce paysage lugubre, ils ne rencontrent personne. **Il fait froid et un vent glacé souffle du Nord en permanence.**

Libre au Mj d'émailler ce parcours de rencontres avec la faune locale.

Un soir, à la nuit tombée, ils aperçoivent des silhouettes sombres les observer du haut d'un promontoire rocheux. Les Pjs sont épiés... L'attitude la plus simple est d'aller à la rencontre de ces observateurs: les Pjs sont en Cimmérie pas dans une cité hyborienne!!

**De l'autre côté du promontoire, 4 hommes sont debout autour d'un petit feu ne dispensant aucune fumée. Ils sont massifs, barbus, les cheveux longs et noirs et sont habillés de fourrures de loup et d'ours. Ils sont équipés de boucliers couverts de cuir sans signe distinctif, d'épées larges et de lourdes lances.**

Il faudra être très polis avec eux, tout manque de respect déclenchera une réponse violente. Aux Pjs de prendre la parole, les guerriers attendront en les surveillant du coin de l'œil.

Les guerriers écouteront attentivement le discours des Pjs puis **se lanceront dans une brève discussion animée dans leur langue. Apparemment, ils ne semblent pas d'accord.** L'un d'eux pointera les Pjs d'un doigt agressif et plantera sa lance au pied d'un des Pjs. **Manifestement c'est un défi.**

## Guerrier cimmérien

At: 22 (5d6) Df: 20 VI: 18 Épée large CA: 4 Pa: 78%

Après ce combat à mort, les 3 autres accepteront de répondre aux questions des Pjs. **Le clan Murrogh se trouve à l'Est.**

« Remontez le cours de la Valkia, vous tomberez sur le plus gros des villages du clan Murrogh où se trouve leur chef. Mais prenez garde, le clan est en guerre. Il a envoyé la Pique Sanglante à travers la Cimmérie. Tous les clans vont faire la paix pour répondre à l'appel de la Pique. Cela ne nous concerne pas, nous sommes des bannis, des parias. Ici rien ne sert de prier vos dieux, ils ne vous protégeront pas».

## 5. Le clan Murrogh.

La Valkia est une rivière assez large encore partiellement encombrée par la glace en début de printemps.

Il faudra la remonter pendant 3 jours avant de **trouver des traces de «vie» humaine: plus de 40 corps** pendus se balancent à un arbre dans le vent froid.

Apparemment, ce sont des Hommes de Gunder. Leurs armes brisées et leurs boucliers fendus frappés d'un renard rouge gisent à terre.

### Peu de temps après, les Pjs entendront des bruits de combat:

Dans une clairière, ils voient une belle guerrière aux cheveux auburns et aux yeux bleus, habillée de fourrure au prise avec **5 loups gigantesque aux yeux rouges. Elle se bat avec une longue pique et un lourd bouclier.**

### Loup géant

**AT: 19 DF: 17 PVI: 20 ESQU: 30% Morsure: CA 5 Peau protection: 2**

La guerrière remerciera brièvement les Pjs. Elle se nomme **Raegan de Murrogh**. (Elle est en fait la fille du chef de clan). Interrogé sur les loups, elle dira que ses bêtes géantes ne descendent jamais au Sud à cette époque de l'année. De plus, depuis cet automne, certains animaux sont devenus fous et **ont ce même regard maléfique.**

Peu de temps après, les Pjs seront cernés par une quinzaine de guerriers cimmériens portant des peintures sanglantes sur le visage. **Ils tiennent leur bouclier à la main et leurs lances pointes en haut : 2 signes qui montrent que leurs attentions sont loin d'être pacifiques.**

Après quelques brèves phrases échangées (les Cimmériens ne sont pas de grands bavards), les Pjs sont conduits jusqu'au village Murrogh. On leur laisse leurs armes, les Cimmériens montrent ainsi qu'ils ne craignent pas les étrangers.

**Le village Murrogh est entouré d'une haute palissade de bois. Il est composé de huttes circulaire en bois et toit de chaume. La plus grande est celle du chef Murrogh (Les chefs cimmériens portent le même nom que leur clan).**

**Murrogh est un géant barbu assis sur une siège de bois sculpté. Il a la main appuyée sur un énorme marteau de guerre. Il est entouré des 10 guerriers les plus respectés du clan qui constituent sa garde personnelle. On les reconnaît grâce au torque en or qu'ils portent autour du cou.**

Murrogh les écoutera avec attention mais évoquer la présence d'un chaman dans ce village déclenchera son hilarité. Il expliquera que les Cimmériens n'ont pas de chaman (sic!)

**Murrogh les invitera à sa table, le temps qu'il décide si les Pjs vont repartir vivant de son village.** C'est tout le paradoxe des Cimmériens: ils vous offre l'hospitalité et l'instant d'après peuvent vous ouvrir le crâne pour un mot de travers.

La suite dépendra de l'attitude des Pjs. **Si Murrogh leur fait confiance**, il fera venir à la fin du repas un vieux guerrier borgne aux cheveux poivre et sel. C'est **Chamta l'oracle** qui va l'aider à prendre une décision concernant. Si le chef a une quelconque raison de se méfier des Pjs ce sera un bain de sang.

Chamta fera une prédiction en lisant dans les entrailles d'un marcassin qu'il éventre devant les Pjs. Selon les augures, des temps difficiles se préparent pour la Cimmérie et son peuple.

« Le fils du Dieu Gris parcourt de nouveau la Terre. Il viendra en Cimmérie à la tête de ses Mangeurs de morts et tes guerriers n'y pourront rien Murrogh. Ton peuple souffrira plus qu'il n'a jamais souffert. Les étrangers sont venus chercher **la rune** que ton père t'a transmis et que tous tes ancêtres ont appris à écrire. Cela fait des siècles qu'elle ne sert à rien. Ainsi ont parlé les augures. »

En bon Cimmérien, Chamta n'a pas pris parti mais sa prédiction déclenche une vive discussion entre Murrogh et les guerriers de sa garde. Chez les Cimmériens, chaque homme adulte a le droit de faire entendre sa voix. **Un dénommé Bodhrann, un colosse balafré essaie de convaincre le chef que les étrangers doivent être exécutés sur le champ car ce sont des espions des Hommes de Gunder.** Il faudra le faire taire vite et bien car il ralliera rapidement les autres guerriers à sa cause. **Raegan essaye de défendre les Pjs**, Bodhrann se tournera alors vers elle avec un sourire cruel...

## **Bodhrann**

At: 25 (5d6) Df: 23 VI: 26 Hache de bataille CA:6 PA: 81%

Une fois Bodhrann mort, son cadavre sera traîner au dehors et un toast rapide sera porter en son honneur.

Murrogh s'accroupit et dessine avec son doigt **un symbole complexe** sur le sol de sa hutte avant de l'effacer.

**Il leur dira qu'il est déjà trop tard pour les Hommes du Gunder**, la Pique Sanglante va bientôt revenir et avec elle plusieurs milliers de guerriers qui déferleront sur le comté de Raman pour massacrer tous ses habitants.

Les Pjs peuvent promettre la tête du comte à Murrogh mais il n'est pas sûr même dans ces conditions de pouvoir freiner les autres chefs de clan.

**Raegan voudra accompagner les Pjs**, officiellement pour s'assurer que les Pjs ne sont pas des traîtres. En fait, la jeune femme s'ennuie en Cimmérie et veut voir du pays. Il ne restera plus aux Pjs qu'à rentrer sans encombre.

## **6. Retour à Raman**

Si les Pjs retournent voir Dexitheus, ils trouveront sa cabane dévastée et Junia disparue. Slough Feg leur enverra un de ses fauves aux yeux rouges.

## **Ours des cavernes**

L'ours des cavernes est une espèce d'ours de grande taille. Les mâles atteignent 1,30 m au garrot et 3,50 m de haut en position dressée. Ils pèsent autour de 450 kg, le triple d'un ours brun.

At: 19 ( 2 att.- 6d6) Df:14 PVI: 35 Griffes: CA 5 PE: 18 REF: 15

Pister: 60%

Slough Feg a fait crucifier le sage et clouer sa langue à son menton à l'entrée de Klamoran. **La cité n'est plus que l'ombre d'elle-même.** 1/3 de la population a fui, un autre est mort et le dernier tiers

se terre chez lui. Sur toutes les places se dressent des gibets. Des cadavres pourrissant et à demi dévorés jonchent les rues.

**En effet la ville est maintenant le domaine des fauves: loups, renards, ours et même lions des montagnes parcourent la cité le plus souvent à la nuit tombée.**

**L'armée des vassaux du Seigneurs des Bêtes** campe à l'extérieur de la ville. Ils sont tous liés par la même terreur envers leur maître. Mais certains petits seigneurs attendent la première occasion pour fuir.

Slough Feg se trouve en permanence dans la vaste caverne où son âme était enfermée sous le donjon de la citadelle du comte. **Il parle tout seul et est occupé à dessiner des scènes de chasse préhistoriques avec du sang sur les parois de la grotte.**

**« Yeux sans vie, crânes broyés, piles de carcasses, voilà des mots doux à mes oreilles... »**

Le sol de la grotte est jonchée de crânes à différents stades de décomposition dispensant une odeur atroce.

**Junia se trouve près de lui**, assise à terre, nue et meurtrie, les bras entourant ses genoux, les yeux fixes, se balançant d'avant en arrière.

**Le Seigneur des Bêtes est protégé en permanence par un Mangeur de morts.**

**Slough Feg n'est plus qu'une caricature de ce qu'a été le comte Grakus. Très grand et d'une maigreur effrayante, la peau d'un gris malsain, couverte d'ulcères et de crasse, des cheveux filasses pendant jusqu'à sa taille. Ses mains et ses pieds sont griffus. Ses yeux fous sont d'un rouge inquiétant. Il est nu et porte une coiffe de cuir et de bois de cerf le faisant paraître encore plus grand.**

Malgré son apparence, le Seigneur des Bêtes est loin d'être démuné et possède de nombreux pouvoirs.

**IN: 19 VO: 50 Magie: 138% Vie:50**

Quand il tombe à 0 Pvi, il devient une brume verdâtre et cherche une autre corps. Il faut réussir un jet sous VO avec un malus de 5 pour échapper à la possession.

Sorts: Langage animal, appel sauvage, colère des cieux, divination nécromantique, amitié animal, charme-personne, convoquer un Mangeur de morts, tumeur nécrotique, toucher de la goule, terreur, toucher gangrené, pestilence

Autant dire que cela ne va être facile pour les Pjs!! **Surtout que Slough Feg essaiera de négocier en leur proposant une alliance.** L'entrée de la grotte est maintenue par des étais en bois, peut-être arriveront-ils à la faire s'écrouler?

**Il faudra ensuite marquer le sol de l'entrée de la caverne avec la rune cimmérienne** et ainsi peut-être que Slough Feg restera éternellement dans son tombeau de pierre...

## **7. La Pique Sanglante**

Une fois Slough Feg mort, les Pjs devront se rendre au devant de la horde cimmérienne. En haut du col d'Ymir se trouve une troupe imposante composée d'au moins 2 000 guerriers de tous les clans: Les **Murroghs** bien sûr mais aussi les **Tunogs** aux grands fronts, les **Raedas** aux longs nez, les **Lacheichs** aux tempes rasés, les puissants **Loups Noirs** au bras tatoués et même les sauvages **Gallas** aux queues de cheval placées hautes sur le crâne.

Tous portent des peintures du guerre sur le visage et leur bouclier. Les Pjs sont vite cernés et amenés à la tente des chefs. Ces derniers consultent une carte en peau et sont lancés dans une

grande discussion.

L'arrivée des Pjs les interrompt, Murrogh les présente.

Le reste est une affaire de Roleplay: Galla, Loup Noir et Lacheich seront pour la guerre totale. Murrogh, Tunog, et Reada seront plus circonspects.

Le Mj peut prévoir une série d'épreuves pour que les Pjs prouvent leur bonne foi, des duels,... ou être sans pitié et les laisser assister à la vengeance cimmérienne pour qu'ils témoignent au près du roi de ce jour funeste.